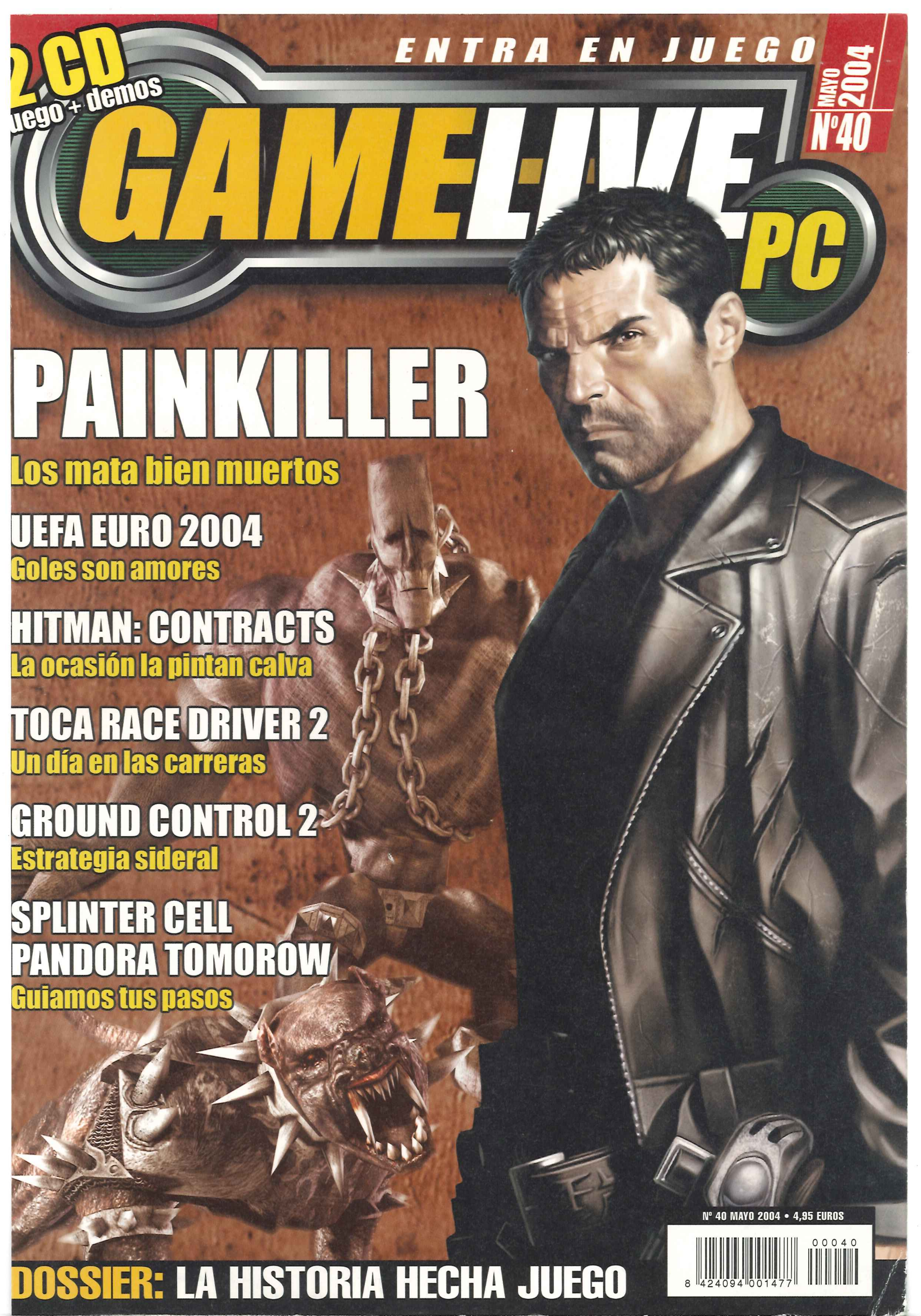
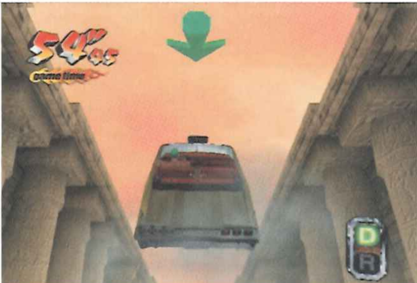
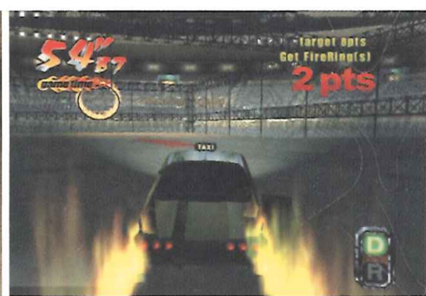
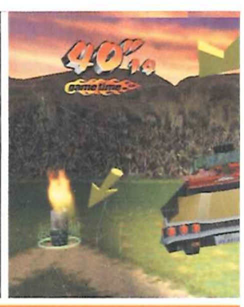


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MAYO 2004
Nº40
GAMELIVE PC
PAINKILLER
Los mata bien muertos
UEFA EURO 2004
Goles son amores
HITMAN: CONTRACTS
La ocasión la pintan calva
TOCA RACE DRIVER 2
Un día en las carreras
GROUND CONTROL 2
Estrategia sideral
SPLINTER CELL
PANDORA TOMOROW
Guiamos tus pasos
Nº 40 MAYO 2004 • 4,95 EUROS
00040
8 424094 001477
DOSSIER: LA HISTORIA HECHA JUEGO

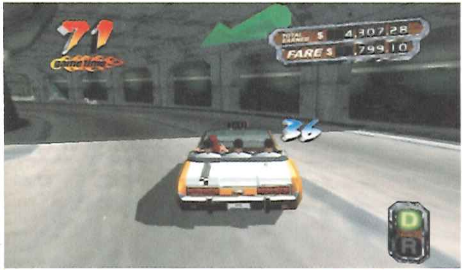








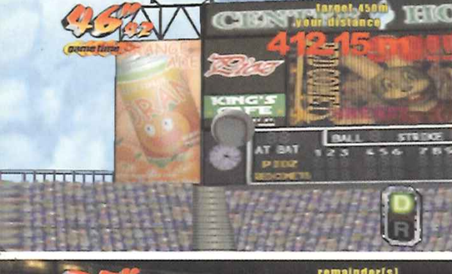




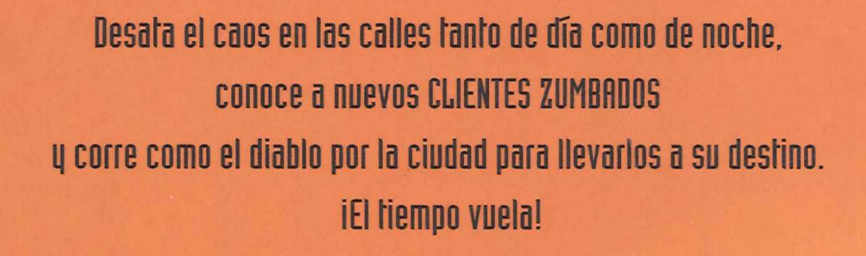












Desata el caos en las calles tanto de día como de noche,
conoce a nuevos CLIENTES ZUMBADOS
y corre como el diablo por la ciudad para llevarlos a su destino.
¡El tiempo vuela!

Cuelga unos dados horteras en el parabrisas,
olvida todo lo aprendido en la autoescuela y prepárate para ganar PASTA.

12 CHIFLADOS al volante de distintos cacharros

4 nuevos taxistas KAMIKAZES

DERRAPES delirantes y SALTOS IMPOSIBLES

MINIJUEGOS sólo para descerebrados






617.77 m
CLEARED
C&T






¡MÁS CRAZY QUE NUNCA!


Hitmaker


EMPIRE


SEGA

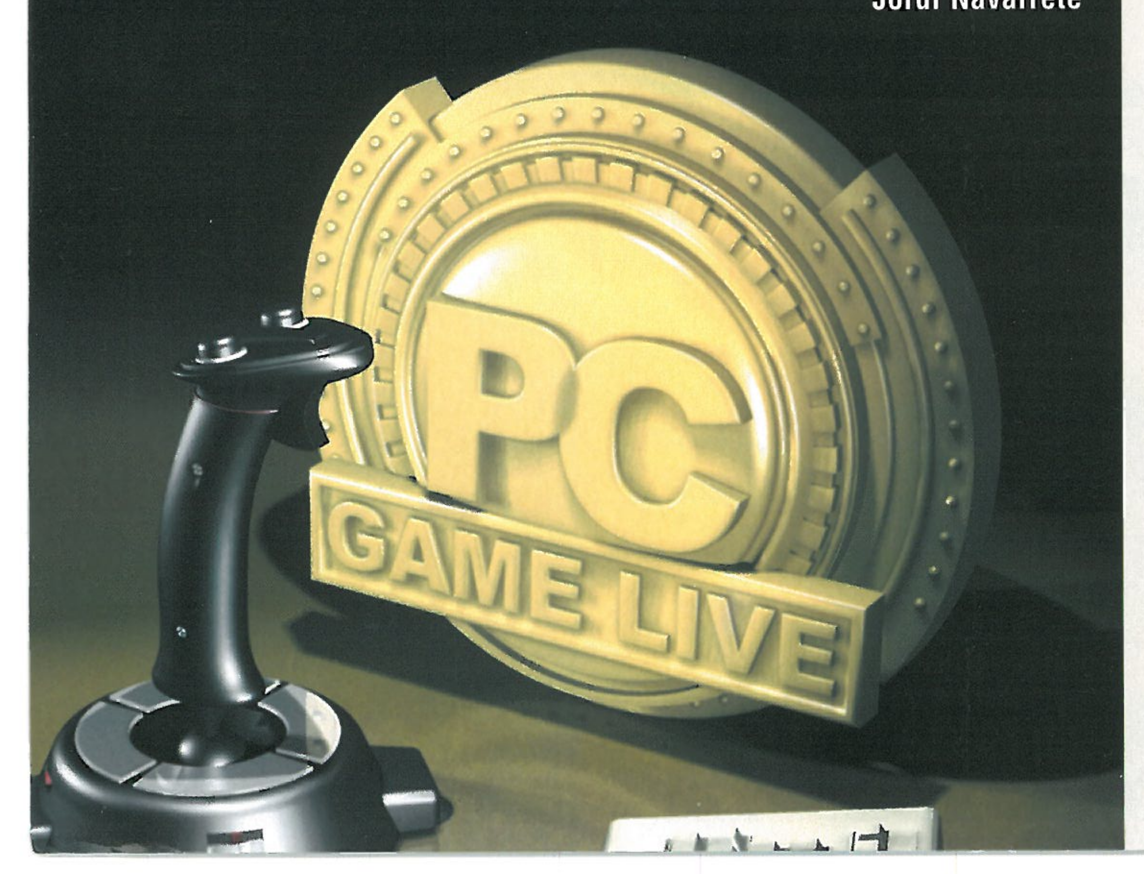
LA LARGA ESPERA

En breve tendré ocasión de ver cómo está evolucionando el desarrollo de los dos juegos más esperados del momento: *Doom III* y *Half-Life 2*. Y eso que hace un año creía que a estas alturas estaría harto de jugarlos. Casi tenemos listas las maletas para viajar de nuevo a Los Ángeles, donde encontraremos lo más granado de la producción de software lúdico. Y allí volverán a estar los juegos de id Software y Valve pese a que durante el último año se ha especulado constantemente sobre su aparición inminente.

Parece que a ambas compañías les gusta jugar al despiste. Valve anunció hace un año que el juego estaba poco menos que listo para meterlo en una caja y enviarlo a las tiendas. Poco después id Software anunciaba recortes en *Doom III* para tenerlo listo antes de que acabara el año pasado. La guerra de fechas continuó mes tras mes. Y nosotros, inocentes que somos, nos lo tragábamos todo y les dábamos crédito.

Aunque el tiempo y la realidad nos han hecho ser más escépticos, debemos reconocer que ahora la situación es diferente. No es probable que ninguno vaya a salir mañana, pero sí es cierto que ambos están en la recta final de su proceso de desarrollo. Lo que veamos dentro de unos días ya permitirá que nos hagamos una idea bastante precisa de lo que va a dar de sí la última tecnología aplicada a los juegos. No dudes que en el próximo número te lo contaremos con pelos y señales. Eso sí, no nos pidas que pongamos la mano en el fuego sobre cuándo saldrá ninguno de los dos.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, A. Biurrun, J.J. Cid, M.A. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña, Carles Martí

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel.: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica.

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/05/2004 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



publishing
ixo

CONTENIDOS MAYO 2004

GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS



42

Los creadores de esta saga provocaron una pequeña revolución con los innovadores detalles de la primera entrega. Tras varios años de trabajo, vuelven con las alforjas llenas de épica interestelar.

PAINKILLER

64

Receta de éxito seguro contra el aburrimiento, el desánimo y la astenia primaveral. En este juego, vuelves a estar solo contra el mundo. Y en un sombrío purgatorio lleno de bichejos infectos y cargados de mala baba.

TOCA RACE DRIVER 2



68

Tras años facturando algunos de los mejores juegos de carreras para PC, Codemasters acaba de dar un nuevo salto cualitativo con *TOCA Race Driver 2*, casi una película de coches interactiva. Es la nueva rueda a seguir.

UEFA EURO 2004



72

Sí, viene a ser el fútbol de siempre, sólo que presentado como nunca. ¿Acaso vas a hacerle ascos a la posibilidad de montarte una Eurocopa a medida? Esta vez España tal vez consiga pasar de cuartos...



CARTA BLANCA



Un poco de todo: desde nostalgia por los juegos de antes, los que tanto nos hicieron disfrutar, **a consultas** que nos han forzado a peinar la Red de cabo a rabo para encontrar las respuestas **o** un par de **coletazos a la interminable polémica** sobre la piratería.



Nosotros, los de entonces

"...ya no somos los mismos". Este verso perteneciente a uno de los poemas más conocidos de Pablo Neruda quizá sea la respuesta más pertinente a todos aquellos que envían cartas a esta sección de tanto en tanto. En ellas, los jugadores, cuya media de edad supera ya los 20 años según recientes estudios, protestan por la falta de originalidad de los juegos actuales, que no alcanzan los niveles de creatividad y jugabilidad de tantos juegos de antaño.
Son sus cartas similares a las peroratas de los abueletes que no desaprovechan oportunidad alguna de recordarnos a los jóvenes que cualquier tiempo pasado fue mejor. ¿Acaso somos, como diría Sabina, "tan jóvenes y tan viejos"?
Lo cierto es que sí. Tras años y años jugando frente a un monitor, todos nosotros somos *tabulas* cada vez menos *rasas*. Nos enfrentamos a cada juego con la experiencia de mil juegos pasados, idealizados en nuestro recuerdo como amores de adolescente, y de este modo, con la mirada y la inocencia tan contaminadas, difícilmente conseguirá la oferta de entretenimiento actual satisfacernos.
Ojalá, en materia de videojuegos, fuéramos capaces de olvidar los títulos pasados para valorar en su justa medida los presentes, pero mucho me temo que eso es imposible: estamos condenados a la memoria, y a falsear lo vivido. Ya lo decía Neruda, "es tan corto el amor, y es tan largo el olvido"...
Marc Rodríguez (e-mail)

Lo que faltaba. Ahora resulta que se nos ha colado entre la tripulación un lector de Neruda y aspirante a poeta y filósofo. Rodríguez, ¿acaso no entiendes que son cartas como la tuya las que nos hacen sentirnos viejos? Como diría Borges, mirar al pasado hace que nos abrume "el antiguo estupor de la elegía". Y leerte a ti nos recuerda, como diría Henri Alain-Fournier, que ya apenas queda nada "de tanto mal, de tanto bien". Los clásicos también pueden contaminar, a su manera, nuestra mirada y nuestra inocencia.

Mi turno

Soy un aficionado a los juegos de rol y estrategia por turnos, pero el último que he jugado del segundo tipo es *Heroes IV*. Me gustaría saber si han sacado o van a sacar un juego de estrategia por turnos de este estilo o algún juego de rol al estilo *Icewind Dale*.
David (e-mail)

Warlords IV es una buena opción en cuanto a turnos se refiere. Si te gustan títulos estilo Magic The Gathering, puedes probar con el también reciente Etherlords II.





Crisis al contado

Quiero decir que estoy de acuerdo con el comentario de S. Sánchez en la revista de febrero sobre *Counter Strike*, que sin duda está en horas bajas. Aun así, creo que con *Day of Defeat* pasa tres cuartos de lo mismo. *Call of Duty*, *Battlefield 1942* y sus mods (por cierto, muy buenos) y *Red Orchestra* se están llevando los aficionados de *DoD*. La mayoría de los aficionados a este mod echamos de menos la versión 3.1. Por muchos motivos, pero el más evidente es que escapábamos de los malditos jugadores todopoderosos del *Counter Strike*. Con esto no digo que *CS* fuera un mal juego, sino que los jugadores "perfectos" molestaban mucho. Yo llegué a tener un nivel bueno, pero lo que había no era normal.
Cambiando de tema, estoy de acuerdo con Nacho Díaz sobre lo de las campañas alemanas en juegos de la Segunda Guerra Mundial. A nadie le gustaría estar bajo las ordenes de un oficial alemán de carne y hueso, la verdad. Pero no estaría de más hacerlo más a menudo en los juegos. Todos hemos sudado en las playas de Omaha en *Medal of Honor* o en el puente Pegasus de *Call of Duty*, pero nos falta algo parecido a lo que sentiría un pobre paracaidista alemán en Montecassino o estar en la piel de un alemán defendiéndose de los rusos. ¿Nos estamos perdiendo eso sólo porque ellos fueron los malos?
Aitor Fernández (e-mail)

Sí a todo. Es bueno que los juegos más populares vayan cambiando y no estaría de más que se nos permitiese ponernos en la piel del malo con mayor frecuencia.



Los títulos también

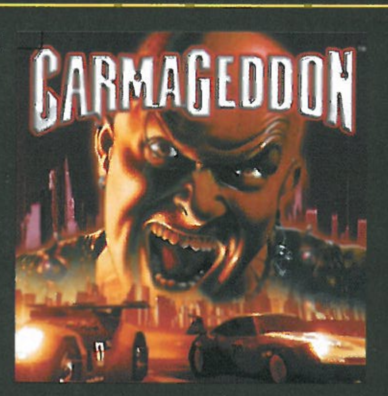
Veo que el tema de las traducciones de juegos vuelve mes tras mes con renovadas fuerzas. A pesar de que ya hice público mi punto de vista en una carta anterior (estoy a favor de la versión original del producto), quiero señalar a los partidarios de la traducción un asunto bastante grave que todavía no han tenido en cuenta: los títulos de los juegos.
¿Hasta cuándo tendremos que aguantar que salgan en España juegos con títulos como *Unreal Tournament 2004*, *Far Cry*, *Half-Life 2* o *Need for Speed: Underground*? ¡Basta ya! Reivindiquemos títulos tan nuestros como *Torneo irreal 2004*, *Grito lejano*, *Media-vida 2* o *Necesidad de velocidad barriobajera*



(aunque este último se podría traducir también por *Necesito velocidad en el metro*). Menos *Grand Theft Auto: Vice City* y más *Gran robo auto: Ciudad del vicio*. Menos *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark* y más *Noches de Noyvern: Las hordas de la infraoscuridad*. Menos *Tom Clancy's Ghost Recon* y más *Reconocimiento fantasma de Tom Clancy* (no confundir con *Reconocimiento al fantasma de Tom Clancy*, que bien podría ser una mezcla entre un juego de hospitales y uno de mansiones encantadas). Menos *Max Payne* y más *Max Dolor*. Max, diminutivo de Máximo o de Maximiliano, claro está.
Diego de Miguel (e-mail)

Ni te imaginas la de puertas que abre hoy en día saber idiomas. Con un poco de suerte, incluso podrías dedicarte a traducir juegos, si es que las traducciones dejan de parecerte algún día una práctica absurda y herética.

NO TODO VALE



Acabo de leer en la revista la sección de Carta Blanca y me gustaría responder a ese lector de 13 años al que le cuesta entender por qué *Carmageddon* es para mayores de 18.
¿Acaso te parece normal que un juego en que se trata de ir atropellando peatones lo jueguen chavales que se están construyendo psicológica y emocionalmente? No pongo en duda tu madurez, entre otras cosas porque no te conozco, pero me parece de locos distribuir semejante producto entre personas en proceso formativo. No dudo que es improbable que se pongan a conducir como locos, pero sí me parece que existe la posibilidad de que este tipo de juegos les conviertan en personas frías e insensibles. Ir atropellando seres humanos en un juego (y disfrutando con ello) tal vez no sea propio de psicópatas, pero hay que tener un poco más de sentido común. Si están clasificados para mayores de 18 años, es por algo. Es más, esa etiqueta está ahí para que nadie pueda utilizar argumentos como "si ese juego no tiene restricciones de edad, será porque no tiene nada malo".
Por muchas vueltas que le des, hay algo muy claro: atropellar peatones es moralmente incorrecto, y a nadie le gustaría estar en el punto de mira de un coche. Seguro que cuando crezcas y veas a chavales de la edad que tú tienes ahora jugando a juegos similares, pensarás: "¿Cómo es posible que se les permita jugar a algo así?".
Borja Alonso (e-mail)

Cierto. No quisimos ser duros con el muchacho porque entendemos que la adolescencia es un periodo de rebeldía contra todo y contra todos. Pero estamos de acuerdo en que un juego así puede resultar muy divertido para adultos, pero no es en absoluto educativo.

Tomamos nota. Cid es un incondicional de ese tipo de exquisiteces para gente perturbada, así que le trasladamos tu recomendación. Seguro que la agradece. Lo de Fallout 3 estaba crudo, pero parece que Interplay ha decidido que una compañía aún por determinar se haga cargo del proyecto.

Nosotros ya hemos firmado, aunque mucho nos tememos que la decisión de LucasArts es firme e irrevocable. Ya sabes, cuando la calculadora entra por la puerta, el romanticismo salta por la ventana. Para ti es una afición; para ellos, un negocio.



Descubrimiento mágico

¿Sabéis si va a retomar alguna compañía de videojuegos el desarrollo de *Fallout 3* después de que cerrara Black Isle? Sé que ha habido muchas peticiones escritas por parte de los usuarios. ¿Vosotros le veis algún futuro?
Otra cosa: MUCHAS gracias por descubrirme la saga de *Canción de hielo y fuego*. He devorado los dos primeros libros, me he leído el tercero en inglés y espero ansiosamente que salga por fin *A Feast for Crows*. He leído también un relato corto, *The Hedge Knight*, del que ya han sacado un cómic de seis números en EE.UU. Parece mentira que se pueda hacer versiones tan buenas de una novela a un cómic. Os lo recomiendo.
Jorge Jardón (e-mail)





No nos moverán

Quería hacer una petición a todos aquellos fanáticos (y no tan fanáticos) de aventuras gráficas como *El día del tentáculo*, la saga *Mokey Island* o *Loom*. Se ha publicado la noticia de que el esperado *Sam & Max 2* ha sido cancelado por sus productores, LucasArts. Ya hicieron lo mismo con la segunda parte de *Full Throttle*. Por eso, os invito a firmar la petición on line para que la compañía reconsidere su posición. Es ésta:
http://www.petitiononline.com/LACOSAM/petition.html.
Gracias, un saludo.
Tomás Gutiérrez Cillero (e-mail)



Tres versiones

En estas páginas ya casi sólo se habla de piratería. El otro día escuché en la radio una cosa que me llamó la atención: el nuevo disco de Estopa ha salido en tres versiones. Una, la llamada "pirata", cuesta sólo 8 euros y no incluye extras de ningún tipo: la música y punto. Otra es un disco normal a un precio normal y la tercera es una edición coleccionista de lujo. ¿Se podría aplicar algo parecido a los videojuegos? Creo que sí. Podrían sacar versiones más baratas con menos extras y versiones del mismo juego con, por ejemplo, el manual en papel. Si todos pusiéramos nuestro grano de arena, el mundo de los videojuegos iría mejor.
Diego Barco (e-mail)

Bueno, la tuya es una de esas ideas que suenan factibles, prácticas y sensatas



sobre el papel. Las compañías de distribución ya tienen series medias, línea económica y ediciones de lujo, aunque no es habitual que se editen tres versiones simultáneas del mismo juego. Ahí queda la idea, puede que alguna compañía se anime a probar algo parecido.



En fuera de juego

A veces leo la revista y me da la sensación de que estoy fuera de juego. Leí la carta sobre los errores de *Deus Ex 2* y me quedé pensando que hay un grupo de superviciados que no llego a entender. Abel Oroz comentaba que se había descargado una demo, no le había gustado y se había comprado el juego on line. Lo comparé con mi situación y vi que no teníamos nada que ver como jugadores. A mí no me sobra el dinero y no puedo permitirme ciertos lujos. ¿Bajarse una demo? Eso sólo es posible si tienes ADSL. ¿Comprarse el juego on line? Bueno, seguro que éste no es de los que se quejan del precio de los juegos o del doblaje. Y con eso, ¿qué ha ganado? Nada, absolutamente nada, puesto que no sólo había acertado criticando la demo, sino que parece ser que la versión europea corrige algunos de los errores. ¿Tan necesario era ese juego en su estantería?
Yo me acabo de comprar *Beyond Good & Evil* por 20 euros, doblado al castellano, y cada vez que voy a la zona de juegos "de saldo" veo muchos juegos que no tengo. No entiendo este ansia por tener siempre "lo último".
Jorsuay (e-mail)



Podemos dejarlo en que tan respetable y lógica es una actitud como la otra. Tal vez el compañero Oroz dispone de más dinero, una conexión mejor, más tiempo libre o un grado de interés superior por los juegos que le empuja a estar "a la última", algo que tú consideras menos importante. Mira, esto de los juegos es una especie de barra libre. Un poco cara, pero libre, ya que cada uno se sirve lo que quiere y se planta cuando le apetece.

Esto es la guerra

Os escribo porque en el número de marzo hablabais de un nuevo juego del creador de *Steel Panthers*, Gary Grigsby. Bueno, como ése fue el primer gran juego de estrategia que llegó a mis manos (por supuesto, original en una versión Gold, en una preciosa caja y con un manual que hoy en día parecería *El Quijote*), quisiera recomendárselo a la gente que quiera probar un buen juego de guerra. Por ello, os mando una dirección de unos fans del juego original que, basándose en la segunda parte del juego (*Steel Panthers II: Modern Battles*), desarrollaron dos juegos de descarga gratuita: *Steel Panthers Main Battle Tank* y *Steel Panthers World War II*. El primero cubre de 1945 a 2020 y en él puedes manejar más de 40 naciones (casi todas las europeas, algunas de las asiáticas). El otro también está muy bien. Bueno, la página es http://linetap.com/www/drg/SPCamo.htm.
Luis Pedroso (e-mail)



Gracias por el consejo, que, además de gratis, es bueno. Ahora mismo le hacemos llegar tan golosa dirección al resto del equipo. Bueno, a todos menos al Coronel Font, que sabe mucho de estrategia y nos gana.



Más perro y conejo

Escribo esto indignado por la decisión de LucasArts de cancelar *Sam & Max: Freelance Police*, un juego que, tras ver unas capturas póstumas que han circulado por la Red, prometía. De hecho, era el único título en mucho tiempo que tenía ese agradable aroma de las aventuras clásicas. Parece que LucasArts, tras prometer volver a las aventuras, ha vuelto a cambiar su política y dedicará el resto de su existencia a ponerle el logo de *Star Wars* a fórmulas de juego con éxito. A lo sumo, sacará algún *Monkey Island* más (por supuesto, sin Ron Gilbert, no vaya a ser que dejen contentos a los fans de toda la vida).
La verdad es que, tanto que se quejan de la rentabilidad de las aventuras, uno piensa si de verdad da dinero empezar tantos proyectos para luego no terminarlos (recordemos también la secuela de *Full Throttle*, aunque ese juego sí que olía mal). Queda claro que a la directiva de LucasArts le importa un pimiento que la compañía haya llegado hasta donde está gracias a las aventuras. No estaría de más un movimiento mínimamente arriesgado y sacar alguna aventurilla sin analizar tanto la situación del mercado. Total, ya han sacado juegos bastante menos rentables (*Battle for Naboo*, *Secret Weapons Over Normandy*) y nadie se ha muerto por ello. De todos modos, parece que seguirán en sus trece: las aventuras no tienen un público definido, y parece que el jugador casual no es rentable.
Abel Oroz (e-mail)



Tal vez el fracaso de juegos como los que citas ha sido el que ha motivado que en el caso de Sam & Max se optase por no correr riesgos. Los equipos que están en racha suelen atreverse con todo y juegan a ganar. Son los que acumulan un par de derrotas recientes de esas que escuecen los que optan por tomar precauciones y se abonan a aquello de "la próxima vez hay que ganar como sea, por lo civil o por lo criminal".

Nostalgia total

Releyendo últimamente vuestra revista, volví a fijarme en un antiguo reportaje titulado *50 apuestas de futuro*. Entre las apuestas estaba *Rome: Total War*. Leer sobre este juego me hizo instalar de nuevo los dos *Total War* anteriores y volver a dirigir las tropas

niponas, los ejércitos del rey Fernando de Aragón o los temidos vikingos.
Me los volví a pasar, pero todavía no he saciado mis ansias de controlar ejércitos tan grandes que no se abarquen con la vista. ¿Se sabe cuándo aparecerá la nueva entrega de esta genial serie?
Otra cosa, ¿para cuándo el *Star Wars: Battlefront* y *Dungeon Siege 2*?
Carlos Martínez. Valencia

No hay fecha definitiva para Rome: Total War, pero parece que será hacia finales de año. Lo mismo vale para el otro par de títulos que citas. Sentimos no poder ser más específicos, pero esto es lo que se sabe.



Cosas varias

1) Quería comprarme un juego de la Segunda Guerra Mundial que tratase de barcos, pero no sé cuál elegir. Estoy pensando en títulos como *Enigma: Rising Tide* o *Silent Hunter II*. ¿Cuál me aconsejáis?
2) Me voy a comprar *Sprinter Cell: Pandora Tomorrow*, ¿me podríais decir los requisitos mínimos?
3) Me estoy empezando a cansar de los consecutivos retrasos de *Half-Life 2*. Tal vez tenían razón los que decían que se retrasaba simplemente porque estaba muy lejos de ser finalizado.
Carlos Estepa (e-mail)

1) Si quieres dirigir submarinos, opta por Silent Hunter II, y si lo que quieres son barcos, Destroyer Command es tu juego.
2) Oído cocina. Apunta: necesitas un PIV a 1 GHz con 128 MB y una tarjeta de 64 MB. Aunque no estaría de más que tu PIV fuese a 1,8 GHz, por si acaso.
3) El de Half-Life 2 es un ejemplo de libro de cómo una estrategia de promoción agresiva puede acabar convirtiéndose en un arma de doble filo. El juego se dio por casi terminado tras un largo periodo de desarrollo secreto y se presentó en la E3 como novedad inminente. Filtraciones del código fuente al margen, parece que le faltaba algo más de tiempo que el que sus creadores dieron a entender.



La voz de la experiencia

Tengo 31 años, de los cuales llevo 23 dedicado al mundo de los juegos. Me siento orgulloso de todo juego que he comprado. El fin de mi carta es decir a todo ser humano creador de juegos o jugador de ellos que los juegos pueden ser caros, que el servicio puede dejar bastante que desear, pero que la culpa no es de nadie más que de nosotros mismos. En los antiguos escritos se habla de plagas como la peste, que arrasaron continentes sin salvación alguna. Pues bien, eso es la piratería. Y los altos precios no sirven de excusa. Si quieres un juego, tienes varias opciones: aprendes a programar y te lo creas tú mismo, ahorras y te lo compras, se lo pides prestado a un amigo o lo compras a medias... Lo que sea menos robarlo. Lo del alto precio no es más que una simple excusa: todo tiene un precio. Si no puedes pagarlo, te aguantas. Bueno, tal vez no hay nada de malo en hacerse una copia, siempre que tengas el original y no vayas a distribuirla. Criticar es fácil, lo difícil es no dar motivos para que se nos critique.
Morzillo (e-mail)

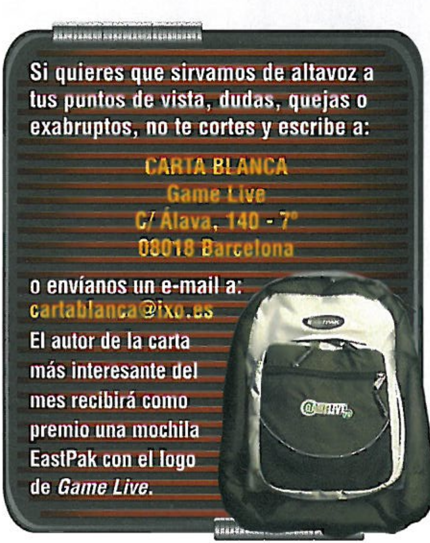
Seguro que ni las sabias reflexiones de un veterano sirven para convencer a los que piensan que la piratería no es más que un acto de justicia proletario y antisistema. En fin, seguimos esperando que dé señales de vida el amable lector que nos prometió un jamón si encontrábamos a alguien que no tuviese software ilegal en casa. No te escondas, malandrín: aunque te cueste creerlo, hemos encontrado ya unos cuantos.

El rayo que no cesa

Quería aprovechar para aportar algo más al tema de las LOCALIZACIONES (lo pongo en mayúsculas, porque es el término que se debe utilizar).
1) En principio, hay que destacar que los traductores NO tienen convenio (los dobladores me parece que tampoco), por lo que las editoriales contratan al más barato que se les ofrezca por no existir un mínimo.
2) Los dobladores siempre cobran más (en línea de dialogo) por el doblaje de un anuncio que por el de una película y no digamos un videojuego. Así se puede entender esa "dejadez" con los videojuegos. También hay que entender que las líneas de diálogo de cada personaje se introducen todas seguidas para ahorrar sesiones de doblaje, con lo que se pierde dramatismo y coherencia en las "conversaciones". Aun así, hay casos de estudios que hacen buenos doblajes (*Max Payne* está bastante bien doblado, excepto las voces de Max y Mona, que son horribles).
3) Mucha gente toma como ejemplo *El resplandor*, película en la que el propio Kubrick (director muy perfeccionista) supervisó el doblaje para que se pareciese lo más posible al original.
4) También dicen que el problema es que no es rentable sacar un juego doblado al español (recordemos que es la tercera lengua más hablada del mundo), ya que los adictos lo comprarán igual en su versión original. Por eso, los que van de políglotas no hacen más que darles la razón en vez de solucionar el problema. Y eso que yo, como buen adicto, me acabé *Neverwinter Nights* en inglés...
Santiago R.V. "Lord_Doomy" (e-mail)

De acuerdo en casi todo, menos en el cuarto punto. Mira, no le des más vueltas: algunos de los partidarios de la versión original no son simples tontos útiles que hacen el juego a las malvadas compañías distribuidoras. No, realmente saben idiomas y realmente disfrutan con los juegos en versión original, por mucho que tú parezcas descartar esa posibilidad.





Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es
El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



HERMANOS PARA TODO

Brothers in Arms ACCIÓN

Gearbox Software, los creadores de *Halo*, *007 Nightfire* y varios productos de la línea *Half-Life*, se calzan ahora las botas militares con *Brothers in Arms*, un juego de acción que andará muy cerca de *Hermanos de sangre*, la famosa serie televisiva de Spielberg. De hecho, si el parecido entre ambos títulos parece algo más que razonable, la ambientación es prácticamente idéntica. En la piel del Sargento Matt Baker, deberás lanzarte en paracaídas sobre los bélicos páramos de Normandía para, con tu grupito de camaradas, limpiar de nazis la zona. Precisamente, parte del enfoque del juego radicará en el combate en equipo, de modo que desde Gearbox se han propuesto dotar a cada uno de los miembros del grupo de unas características personales propias que te ayuden a sumergirte más en el entorno y permitan captar ese espíritu de camaradería. De esta forma, esperan trazar un juego de acción táctica donde no sólo sea importante el resultado final de la misión, sino también la supervivencia de los miembros de tu equipo. Pero si en algo quiere destacar *Brothers in Arms* es en el realismo a ultranza. En este sentido, sus creadores afirman que "el juego se apartará de aproximaciones edulcoradas al género y te sumergirá en el entorno bélico con toda su crudeza y su carga emocional". De hecho, la búsqueda del realismo ha llevado al equipo de desarrollo a partir de relatos de veteranos de guerra y a fotografías del ejército estadounidense para reproducir con la máxima fidelidad las batallas. De momento, los hermanitos tienen prometida su llegada para Navidades.



La típica foto de familia en el típico pueblecito francés...



No sólo es cuestión de matar, también es cuestión de sobrevivir.

UNA NUEVA COLONIZACIÓN

The Settlers V ESTRATEGIA

Los colonos de Blue Byte volverán a asentarse en breve en nuestros ordenadores. Recientemente estos estudios de desarrollo alemanes, conocidos también por la saga *Battle Isle*, han decidido reactivar una de las sagas más duraderas del mercado. *Settlers V* seguirá los pasos de anteriores entregas. Es decir, estrategia en tiempo real donde la gestión de recursos, la construcción de edificios y el desarrollo tecnológico serán parte fundamental. Amén de los conflictos, claro, porque precisamente la historia de este *Settlers V* se centrará en la reconquista de un reino medieval que se encuentra bajo el yugo de un malvado tirano.

Además, el juego incorporará un nuevo motor en 3D que aportará un nuevo aire gráfico a la serie y lo alejará considerablemente de ese tono más infantiloide de las anteriores entregas. Pocos detalles más se conocen acerca de esta quinta entrega, aunque Benedikt Grindel, productor del juego, asegura que han tomado "buena nota de las críticas de los fans para mejorar la saga". Veremos.



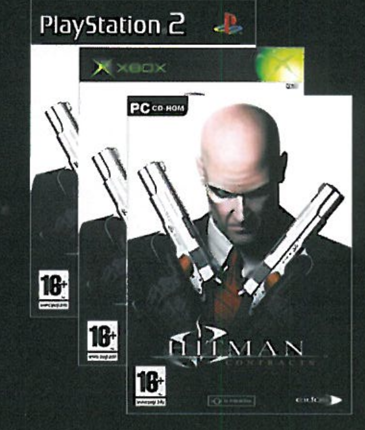
El nuevo motor gráfico puede suponer un verdadero salto visual en la serie.



Cuando *trabajas* por dinero, **no hay reglas...**

Psicología del Asesino



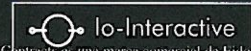




WWW.HITMANCONTRACTS.COM

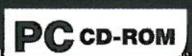
Ningún límite, sólo una condición











DISTRIBUIDO POR:



CONCURSO PAINKILLER

Sí, esto es un concurso, ¿qué si no? Te preguntarás qué sorteamos. Pues bien, toma nota: tenemos un primer premio compuesto por una copia de *Painkiller*, la camiseta y la banda sonora del juego más un flamante lote de productos Creative (tarjeta de vídeo, tarjeta de sonido y altavoces), todo ello valorado en más de 700 euros. Y también sorteamos diez lotes compuestos por juego, camiseta y banda sonora.

1 PRIMER PREMIO COMPUESTO POR:



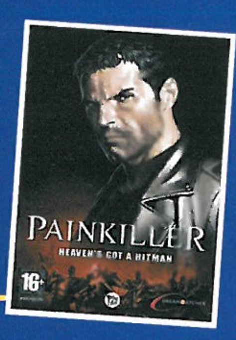
TARJETA GRÁFICA 3D BLASTER 5 FX5900 DE 128 MB

CAMISETA

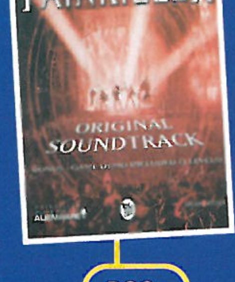
ALTAVOCES CREATIVE INSPIRE T770



TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS



JUEGO



B.S.O.

+ 10 PREMIOS COMPUESTOS POR JUEGO, CAMISETA Y BANDA SONORA



CREATIVE





CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué escenario se desarrolla la acción de Painkiller?

☐ En el Valhalla ☐ En la selva de Indonesia ☒ En un purgatorio

NOMBRE: FRANCISCO JAVIER VICENTE PARRA

DOMICILIO: AVD ARAGON Nº 13 7º A IZQUIERDA

POBLACIÓN: TERUEL C.P.: 44002

PROVINCIA: TERUEL TELÉFONO: 9786192241

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Painkiller" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de junio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de julio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

UNA DE FANTASMAS



Gran parte de la acción del juego transcurrirá en Asia.



Ghost Recon 2 ACCIÓN

Han pasado ya dos años desde que apareció *Island Thunder*, la última ampliación de un clásico de la acción militar, *Ghost Recon*, así que no es de extrañar que Red Storm haya vuelto a ponerse las pilas y arranque de nuevo con la esperada secuela. *Ghost Recon 2* será un juego que, en palabras de su coordinador, Travis Getz, "buscará recrear el caos de la guerra y por ello todos los aspectos del juego se están creando con miras a incrementar el realismo".

Para ello, cuentan con un nuevo motor físico, el *Havoc 2*, que ya se ha empleado con brillantes resultados en juegos como *Max Payne 2* o que se está utilizando en el desarrollo de *Half-Life 2*.

Gracias a él, *Ghost Recon 2* tendrá unos brillantes efectos en lo que a derrumbe de edificios, choques de vehículos y física corporal se refiere. Además, también habrá una considerable mejora gráfica, tanto en el número de polígonos empleados como en las texturas, que serán mucho más detalladas. Así, en Red Storm confían en crear una experiencia mucho más envolvente y más accesible, aunque sin desdeñar los aspectos tácticos que eran marca del juego.

HOMBRES DE VERDE, HOMBRES DE NEGRO



Blue Vault Estrategia

El anterior título de Demis Hassabis, *Republic*, tal vez llegó a abarcar más de lo que apretaba, así que los estudios Elixir se han propuesto ahora avanzar por otros derroteros. *Blue Vault* es, de momento, el título provisional de la nueva apuesta que nos quieren regalar y que ofrecerá un enfoque muy distinto al de su antecesor. Y es que el Blue Vault del título se refiere a una organización secreta que se dedica a cazar alienígenas. Tu objetivo al frente de esta organización será vértelas con los hombrecillos de verde sin que el populacho se entere mediante una mezcla de recolección de recursos, investigación tecnológica y adiestramiento de unidades. Como ves, un híbrido entre *Men in Black* y el clásico *X-Com*, pero con la ambición que caracteriza a los proyectos de Hassabis.

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO Carreras

GTR Racing Simulation

El mundo de la alta velocidad no sólo se alimenta de Fórmula 1. De un tiempo a esta parte, el Campeonato FIA GT es otro firme competidor, si no en adeptos y presupuesto, sí al menos en espectacularidad. Pues bien, éste es el juego con el que Simbin Development Team quiere ocupar el podio de la velocidad en compatibles. Se llama *GTR Racing Simulation* y virtudes no le faltarán para destacar: los coches más despampanantes del momento, desde el Lamborghini Diablo hasta el Lotus Elise o el Porsche 996 Turbo; 10 circuitos oficiales, incluidos los de Montmeló y Estoril, reproducidos a partir de datos GPS, y una física recreada mediante datos reales de cada vehículo. Y todo esto, aupado por una calidad gráfica fuera de toda duda, como se puede apreciar en la imagen. Por cierto, el banderazo de salida está previsto para finales de año.





BIENVENIDO SEA EL DESORDEN

Chaos League

DEPORTES

Hay juegos que parecen dispuestos a complicarnos las cosas en esto del etiquetaje de géneros. *Chaos League* es uno de ellos. Sus creadores lo definen como una mezcla de ETR, rol y deportes. Y lo cierto es que, visto el argumento y las características, nada más cerca de la realidad. La historia –aunque sea lo de menos– es la siguiente: en un mundo de fantasía varios equipos compiten en un deporte donde todo vale para llegar a ser el mejor. El objetivo en un partido será anotar en la zona de touchdown, pero para lograrlo podrás patear, golpear, morder, destrozar y dedicar varias ocurrencias más a quien se te ponga por delante.

Por si tanta salvajada no bastara, habrá que contar también con la posible intervención del público, tan descerebrado como el espectáculo que contemplan. Invasiones de campo, avalanchas y espontáneos serán algunas de las posibles formas que los espectadores tendrán para decir "Estamos aquí". Y todo esto es sólo dentro del campo. Fuera de él podrás recurrir al dopaje, el soborno e incluso la magia. La parte del rol vendrá a través de las habilidades con las que podrás dotar a algunos jugadores y así convertirlos en verdaderas estrellas.



Por algo esta liga se apellida caótica...

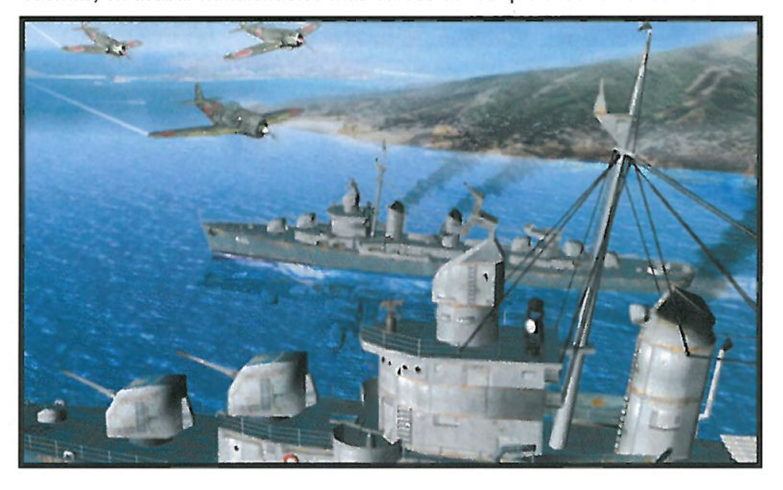


FRENTE TORMENTOSO

Pacific Storm

ESTRATEGIA

A estas alturas, todo el mundo sabe que el 7 de diciembre de 1941 Japón se puso a bombardear Pearl Harbor y con ello firmó la entrada de los Estados Unidos en la guerra. Y del mismo modo que ese ataque desencadenó una serie de trepidantes batallas navales por el Pacífico, también sigue dando juego para que aún hoy la Segunda Guerra Mundial se prodigue en nuestros compatibles. *Pacific Storm*, un juego de estrategia en tiempo real que incluirá elementos de simulación, te permitirá ponerte al timón de Japón o Estados Unidos y cambiar (o no) el curso de la guerra en el Pacífico. Las unidades serán en 3D y podrás pilotar aviones o submarinos en primera persona. Eso sí, ten en cuenta que la victoria se basará en la recolección de recursos como el hierro o el petróleo y, a fin de cuentas, en acabar hundiéndoles más barcos de los que ellos te hundan a ti.





ELLAS MANDAN

Operation: Matriarchy

ACCIÓN

De matriarcados va la cosa en el nuevo título de MADia, los estudios responsables de la serie *Echelon*. *Operation: Matriarchy* te trasladará a un lejano futuro en el que las mujeres del planeta Velian han sido transformadas a raíz de un virus en una entidad colectiva, mientras que los hombres han dejado de ser seres inteligentes para convertirse en meros suministradores de biomateria para experimentos genéticos y engendros biomecánicos.
Con este surrealista planteamiento arranca un juego de acción en primera persona en el que deberás meterte en la piel de un soldado de la Federación y descubrir a tiro limpio qué se esconde detrás de tan misteriosa epidemia en el sistema veliano.


NOKIA
NOKIA



CRUDEZA VIETNAMITA

Shellshock Nam '67

ACCIÓN



Esa espinita que los americanos tienen clavada en su historial militar llamada Vietnam sigue empeñada en visitar nuestros PC, si bien esta vez la cosa viene de unos estudios holandeses, Guerrilla Games.
Shellshock: Nam '67 será el título de un nuevo juego de acción en tercera persona cuyo principal reclamo quiere ser el ofrecer una recreación nada complaciente del conflicto. Para entendernos; bombardeos con napalm contra civiles, torturas a prisioneros, ejecución de soplones y muchas más lindezas de ésta y tantas otras guerras aparecerán en el juego. Con todo, los desarrolladores quieren huir de polémicas fáciles y afirman que tu personaje sólo será testigo de estas atrocidades, pero nunca partícipe.
En *Shellshock* encarnarás a un soldado novato que acaba de incorporarse al servicio y que deberá sobrevivir a la espesura selvática, donde cualquiera puede emboscarte, y al caos de la guerrilla urbana, donde cualquier esquina puede ser una trampa mortal. Como ves, un combinado de atmósfera estresante y realidad descarnada bajo la inspiración manifiesta de películas como *Platoon* o *La chaqueta metálica*.



"Ellos iban por el mal camino, así que fuimos a enderezarlos..." [Vietnam '67 – Irak '03]

MARINES POR PARTIDA DOBLE



Confórmate con esto: la única imagen disponible pertenece a *Close Combat: First to Fight*.

Close Combat

ACCIÓN Y ESTRATEGIA

Close Combat vuelve, pero vuelve como nadie se lo esperaba: por partida doble y bajo la forma de un juego de acción y otro de estrategia. El primero se llamará *First to Fight* y te pondrá al frente de un equipo de marines que deberán esparcir plomo y metralla por varios paisajes urbanos. Con un motor 3D marca de la casa, los desarrolladores de Destineer se encargarán de tener completado el juego para finales de año. Parte de ayuda tendrán también del Cuerpo de Marines de Estados Unidos, que les está asesorando en el desarrollo y a quien iba dirigido el juego en primera instancia como herramienta de entrenamiento.
Menos se sabe del segundo juego de la licencia, *Red Phoenix*. Únicamente que será un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la península de Corea y basado someramente en la novela homónima de Larry Bond. El argumento te pondrá de nuevo al frente de un escuadrón de marines y te lanzará a combatir contra los malvados coreanos del norte que quieren invadir a sus capitalistas vecinos del sur. Para que luego digan que los juegos son sólo juegos...

ME DUELE EL ALMA

Hellforces

ACCIÓN

Cuando un biofísico se pone a experimentar con el alma humana, algo malo tiene que suceder. En este caso, lo malo es ni más ni menos que unos demonios que se apoderarán del cuerpo de los muertos para convertirlos en unos horripilantes zombis. Esta es la excusa argumental de *Hellforces*, un juego de acción descerebrada que se situará a medio camino entre un *Doom III* y un *Quake*. Creado por los estudios Orion, el título ofrecerá un suculento arsenal de armas y monstruos y la promesa de "decalitros de sangre y kilos de plomo", según palabras textuales de sus desarrolladores.



EL MUNDO EN TUS MANOS

Evil Genius

ESTRATEGIA

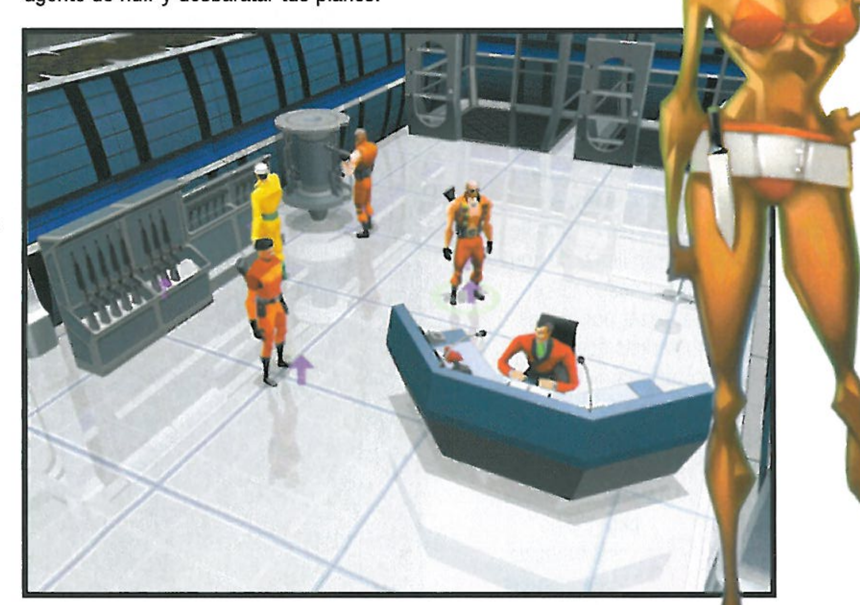

La estética del juego irá acorde con los coloridos 60.

Demis Hassabis quería apartarse con *Evil Genius* de la seriedad que había rodeado su anterior proyecto, *Republic*. Así que, ¿qué mejor que irse de paseo por una isla secreta de la mano de un genio del mal al estilo Austin Powers? Ésta fue la idea original, y en ella lleva ya más de dos años trabajando su equipo, Elixir Studios.

Por lo último que hemos visto, *Evil Genius* puede ser finalmente el juego que dé alas al villano que todos llevamos dentro. El mismo Hassabis admite que se inspiraron en juegos como *Dungeon Keeper*. Además, han tomado ideas de juegos de gestión y construcción, como *X-Com* y *Theme Park*.


Un genio del mal no sería nada sin su científico loco.

Y es que este título será, por encima de todo, el parque temático que todo malvado querría tener. Trampas láser, cámaras de tortura y decenas de esbirros dispuestos a morir por ti llenarán una base subterránea situada en alguna ignota isla desierta. Desde allí, podrás elaborar los planes más maquiavélicos, incluidos golpes de efecto como apoderarte de la torre Eiffel. También tendrás tiempo para entrenar y formar a tus sicarios, desarrollar letales tecnologías y combatir contra los agentes especiales que intentan frustrar tus planes. Precisamente tu relación con los agentes especiales seguirá los patrones del género de películas en que se inspira el juego: en cuanto captures a uno, podrás regodearte y jactarte ante él de lo brillante que eres. Cuanto más lo hagas, más considerado estarás en el submundo criminal, pero también mayores posibilidades tendrá el agente de huir y desbaratar tus planes.



A LA CARRERA

MÁS CAMPOS DE BATALLA

Battlefield 2, el sucesor de *Battlefield 1942* y *Battlefield Vietnam*, era un juego que se veía venir a la legua. Así lo ha confirmado Patrick Söderlund, presidente de los estudios Digital Illusions: "*Battlefield 2* mostrará una considerable mejora en gráficos y jugabilidad". Poco más se sabe, aparte de que ofrecerá tres potencias en liza: China, Estados Unidos y la Coalición de Oriente Medio.



VUELVE EL HAMPA



Otro juego que regresa, aunque después de un paréntesis más largo, es *Kingpin*. Al parecer, Interplay ha decidido retomar esta licencia ahora que las aguas de la polémica que levantó ya parecen más calmadas. Recuerda que *Kingpin: Life of Crime* (1999) era un juego de acción criminal en el que las escenas violentas y el lenguaje soez eran moneda de cambio.

TÍA AGATHA SE MODERNIZA



Esa señora tan rica y tan británica que se pasó la vida escribiendo asesinatos por fin verá trasladada su obra al ordenador. The Adventure Company ha alcanzado un acuerdo con los herederos de Agatha Christie para desarrollar varios juegos basados en las novelas de la escritora, aunque de momento se desconocen los títulos concretos.

MUERTE A JOSEF



Moscú, 1952. Stalin sigue haciendo de las suyas en el Kremlin, así que no es de extrañar que se trame algún que otro complot para acabar con él de una puñetera vez. Éste es el arranque de *The Stalin Subway*, un juego de acción que te pondrá en la piel de un agente del KGB que se ve envuelto, sin comerlo ni beberlo, en medio de este complot.



EL CINE ALIMENTA TUS SUEÑOS

Dreamfall

AVENTURAS

Dreamfall, la secuela de *The Longest Journey*, va dejando gotear cada vez más detalles que prometen colocarla en otra de las cumbres del género. El juego te situará en el siglo XXIII de la mano de una mujer que descubre una conspiración que amenaza con destruir los mundos paralelos de la ciencia y la magia. Para evitarlo, decidirá recurrir a alguien que de esto sabe mucho, April Ryan, la protagonista de *The Longest Journey.*

Al parecer, esta segunda entrega buscará recrear la atmósfera del primer juego, aunque también quiere "ampliar miras introduciendo elementos de acción", según palabras del director y guionista Ragnar Tørnquist. Y si todo esto no suena prometedor, que se lo digan al gobierno noruego, que por primera vez ha decidido financiar el desarrollo de un videojuego a través del Fondo Cinematográfico.



Revolucionario tal vez no, pero esperado, mucho.

EL COLMO DEL REALISMO

Richard Burns Rally

CARRERAS







Nuevos detalles del sólido competidor de *Colin McRae*, *Richard Burns Rally*. Creado con un nuevo motor gráfico, el juego realiza una compleja simulación física que se dejará notar en numerosos detalles. Por ejemplo, pudimos comprobar que el comportamiento de cada una de las cuatro ruedas del vehículo se simula de forma independiente. Asimismo, los surcos que deja en el barro el primer piloto que pasa por el circuito estarán ahí y se podrán llenar de agua si llueve, existiendo el riesgo de un patinazo notable al pasar por él. Las condiciones atmosféricas quedarán reflejadas en el comportamiento del coche sobre el terreno, lo que exigirá una adecuada configuración del vehículo. Al parecer, la versión para PC no saldrá hasta septiembre.

A LA CARRERA

DE ENTRE LOS MUERTOS



Así ha regresado *Fallout 3*, que parecía más que difunto tras el anuncio de su cancelación y el cierre de Black Isle Studios. Ahora, sin embargo, aparece nuevamente en boca del presidente de Interplay, Herve Caen, quien asegura que van a editar esta secuela del clásico del rol postnuclear. De momento, se ignora quién se hará cargo del desarrollo.

MI NOMBRE ES SOMBRA



Shade: The Wrath of Angels es otro juego que también lleva su tiempo deambulando por estos mundos. Apodado anteriormente *Nefandus*, parece ser que el juego se acerca a su fase final tras varios años en desarrollo. Se trata de un juego de terror y supervivencia en tercera persona en el que te enfrentas a fuerzas demoníacas y demás.

FANTASÍA ANTEDILUVIANA



Warlords Battlecry III avanza con paso firme. La secuela de un pequeño gran clásico de la ETR (que esta vez esperamos sí se publique en nuestro país) añadirá varias razas y criaturas al fregado fantástico-medieval. A destacar un Tiranosaurus Rex que puede devorar torres de vigilancia como el que se merienda un plátano.

MOTOR BESTIAL



Los estudios Blue Fang Games, que están desarrollando en la actualidad *Zoo Tycoon 2*, han optado finalmente por emplear el motor 3D Gamebryo en esta secuela del juego de gestión zoológica. Este motor gráfico permitirá que tanto el detalle como las animaciones del juego mejoren considerablemente respecto a su predecesor.







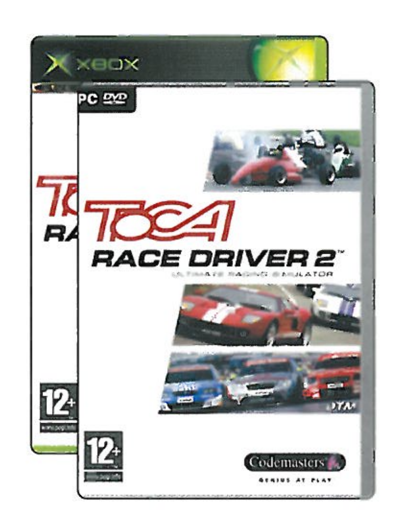


31 localizaciones mundiales - 50 circuitos - 35 coches de alto rendimiento - Hasta 21 coches en pista - Completa jugabilidad online - Impresionante motor gráfico - Impactos de increíble realismo - ¡¡NUNCA HAS VISTO NADA IGUAL!!









"Un estupendo juego de carreras. Imprescindible para cualquier aficionado al género."
- Micromanía. **90%**

"El mejor juego de motor nunca visto... lleva a Codemasters al cielo de los videojuegos."
- Gamelive PC.

"Ni tan siquiera Project Gotham Racing 2 le llega a hacer sombra a ToCA Race Driver 2."
– Meristation.

YA A LA VENTA.



www.codemasters.com/tocaracedriver2



GENIUS AT PLAY™

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

CONCURSO

UEFA EURO 2004

En unas semanas, estaremos disfrutando los partidos de la Eurocopa 2004 de selecciones nacionales de fútbol. Te proponemos un pequeño juego: dinos hasta dónde llegará la selección española. Entre los acertantes, sortearemos tarjetas Hauppauge para que puedas seguir los partidos desde tu PC, DVDs Verbatim y copias de *UEFA Euro 2004*.

PRIMER PREMIO

Tarjeta WinTV PVR 250 + UEFA Euro 2004 + 10 DVD+R Verbatim





SEGUNDO PREMIO

Tarjeta WinTV USB + UEFA Euro 2004



TERCER PREMIO

Tarjeta WinTV PrimioFM + UEFA Euro 2004



ADEMÁS ¡SORTEAMOS 10 COPIAS DE UEFA EURO 2004!



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Hasta dónde llegará la selección española en la Eurocopa de Portugal?

- ☐ Eliminada en la primera ronda
- ☐ Cuartos de final
- ☐ Semifinales
- ☐ Final
- ☐ Campeona de Europa

NOMBRE: ____________________

DOMICILIO: ____________________

POBLACIÓN: ____________________ C.P.: __________

PROVINCIA: ____________________ TELÉFONO: __________

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso UEFA Euro 2004" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de julio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número especial de agosto de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

EL DEBER TE LLAMA DE NUEVO

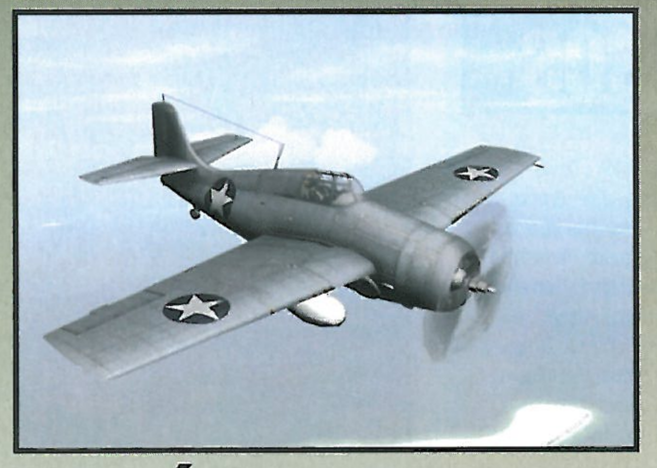
Call of Duty: United Offensive

ACCIÓN

Ya se sabe que si un juego alcanza la cuota de éxito esperada, ya sea en ventas o en críticas, tarde o temprano caerá una secuela o una expansión. Esta vez es una expansión más que merecida para uno de los juegos que alcanzó el éxito tanto en ventas como en críticas, *Call of Duty*. *United Offensive* será el apodo de este primer retoño y te permitirá volver a empuñar el fusil en más de una decena de escenarios repartidos a lo largo y ancho de Europa.
En esta única campaña estarán representados los tres principales aliados durante la Segunda Guerra Mundial que ya aparecían en el *Call of Duty* original. Los americanos se las verán contra los nazis en la batalla de las Ardenas, el desesperado contraataque en la frontera franco-belga con el que Hitler intentó retrasar lo inevitable. Los británicos, por su parte, tendrán la dura misión de expulsar a germanos e italianos en la invasión de Sicilia, mientras que los bolcheviques tendrán su ración de gloria en la mayor batalla de blindados de la guerra, la de Kursk.
United Offensive vendrá también con un nuevo arsenal, que incorporará objetos tan dañinos como un lanzallamas, y con nuevas habilidades, como la posibilidad de desactivar una granada antes de que estalle. Mención aparte merecen algunos de los nuevos modos multijugador, que permitirán entre otras cosas reunir a blindados e infantería en un verdadero asalto combinado. Y todo el envoltorio con un retoque aquí y otro allá en cuanto a efectos especiales, climáticos, explosivos y todo lo que ayude a darle más bombo a un juego ya de por sí excelente.



¡Aproveche la oferta de la semana en la pollería Otto und Fritz: compre dos pollos al ast y llévese tres!



PACÍFICO, QUE NO PACIFISTA

Pacific Fighters

SIMULACIÓN

El referente aviador por excelencia sigue ampliándose a marchas forzadas. Esta vez, la acción de *IL-2 Sturmovik* se traslada al frente del Pacífico bajo el simplón pero efectivo título de *Pacific Fighters*. Una ampliación que te permitirá pilotar hasta 40 aviones distintos, desde los famosos cazas Hellcats o Zeros hasta bombarderos como el Dauntless o el Mitsubishi 4GM "Betty", y que, por primera vez, ofrecerá la posibilidad de despegar y aterrizar sobre portaaviones.
La acción te llevará por más de 16 nuevas misiones que recrearán, entre otros, los intensos combates de Midway e Iwo Jima.

OSCURIDAD HÍBRIDA

ESTRATEGIA

Battle Mages: Sign of Darkness

Ese curioso híbrido entre rol y estrategia que era *Battle Mages* tendrá su merecida ampliación, según han anunciado recientemente los estudios de Targem Games. En la expansión, llamada *Sign of Darkness*, los jugadores dispondrán de nuevos sortilegios, nuevas unidades y, por encima de todo, dos nuevas razas: los enanos y los muertos vivientes. Y todo esto con cuatro campañas para que no te falten horas de magia.





ADESE PREMIA A LOS MÁS VENDIDOS

Premios ADESE

EVENTOS



Una galería de arte acogió en Madrid hace unas semanas la entrega de los premios ADESE a los juegos más vendidos del último año. Por superar las 40.000 unidades vendidas se otorga un disco de oro; por 80.000, uno de platino, y por 160.000, un doble platino. Ningún título para PC alcanzó la máxima distinción, pero obtuvieron platino *FIFA Football 2003*, *Los Sims: Magia Potagia*, *Los Sims: Superstar e Imperivm II: La conquista de Hispania*. Obtuvieron un disco de oro El *Señor de los Anillos: El retorno del Rey*, *CSI: Crime Scene Investigation*, *FIFA Football 2004*, *Patrician III: Imperio de los mares*, *Commandos 3: Destination Berlin* y *Praetorians*. Electronic Arts, con cinco discos, fue la compañía más premiada. También destaca que dos juegos hechos en España estuvieran entre los más vendidos. Aun así, Ignacio Pérez, director general de Pyro Studios, avisó del mal momento de la industria local y de la falta de ayudas oficiales.

GANADORES CONCURSOS

ENCUESTA

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP
Gonzalo Garrido Pérez, Alcalá de Henares (Madrid) - Francisco J. Rodrigo, Soria

TRUST 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM
Vicente Barrachina, Castellón

TRUST 2500P 2.1 SOUNDFORCE
Sergio Mesa Padillo, La Orotava (Sta. Cruz de Tenerife)

TRUST NF340 RACE MASTER
Vicente Rodríguez Roldán, Tomares (Sevilla)

TRUST QZ 501 PREDATOR
Miguel A. Cillán, Zafra (Badajoz)

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL MOUSE
Antonio Vicente, Gelida (Barcelona) - Jesús Tablado, Mieres (Asturias) - Aitor Rioja, Bilbao - Diego Sánchez Cuesta, Madrid - Mª Jesús Garrido Martín, Granada

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

Adrián Zarza, Bilbao - Esperanza Huertas, Alcalá de Henares (Madrid) - Luis Romo, Alicante - Pedro A. López-Santos, Málaga - Carlos J. Pascual, Barcelona - Javier Martín de la Parte, Trabajo del Camino (León) - Cristofer Echevarría, El Pozo del Tío Raimundo (Madrid) - David Bizcocho, Coria del Río (Sevilla) - Eber García, Caboales de Abajo (León) - Jesús Villamil, Gijón (Asturias) - José Fernández Requena, Terrassa (Barcelona) - Juan C. Mateos, Madrid - Fernando Briones, Cacheiras-Teo (A Coruña) - José Jiménez Pérez, Málaga - Juan Hernando Sanz, Segovia - Samuel Rodríguez Pardo, Villablino (León) - José Luis Siles, Antequera (Málaga) - Óscar López Villaverde, Santiago de Compostela (A Coruña) - José L. Martínez Serna, Alicante - Ángel García Castro, Ripollet (Barcelona)

COLIN MCRAE RALLY 04

Mario Gutiérrez Antuñano, Laredo (Cantabria) - Miguel M. Rey, Vigo (Pontevedra) - Ramón Bonnín, Palma de Mallorca - Hamza Hatim El Abdi, Ceuta - A. Javier Moina Peña, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Albert Constansó, Amer (Girona) - Pablo Fernández Ramos, El Rubio (Sevilla) - Christofer Fuertes, Oviedo - Antoni Viladesau, Barcelona - Yosevad Corujo, Telde (Las Palmas) - Juan M. Gallejones, Madrid - Josep Martínez Bonnín, Valencia - José Ramón Ahumada, Reinosa (Cantabria) - Luis Cueto, Cártama Estación (Málaga) - Iván Gutiérrez Guerra, Horcajo de los Montes (Ciudad Real) - Efrén Corzón, Santa Comba (A Coruña) - Luis Ródenas, Alicante - Marc Victori, Barcelona - Iván Fernández García, Lugo - Ángel Soliño, Cangas de Morrazo (Pontevedra)

A LA CARRERA

LOS LOCOS DEL BISTURÍ

No podíamos dejar de mencionar un curioso estudio en que se afirma que los cirujanos que juegan a videojuegos operan mejor. Por descabellado que parezca, tiene su lógica: los juegos de acción ayudan a mejorar la coordinación y la precisión manual. Ya sabes, antes de que te abran la epiglotis, pregúntale a tu doctor cuál es su tasa de frags en *UT 2004*...

GUERRA PRESENTE

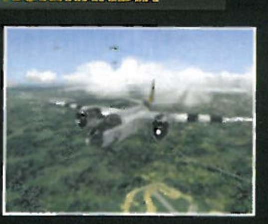


Cuando hablamos en su momento de *Kuma War* ya dijimos que su principal gancho era partir de la actualidad para recrear los escenarios de combate. Pues bien, ya ha aparecido una de las primeras descargas, que situará la acción en las calles de la tristemente célebre Faluya, escenario de los recientes enfrentamientos entre las tropas de la Coalición y los rebeldes iraquíes.

HÉROES DE REGALO

Los buenos parches no sólo corrigen errores, también aportan contenidos interesantes. Eso lo saben muy bien en Blizzard, que ofrece el parche 1.15 para *Warcraft III* en su página oficial. Un parche que vendrá con suculentas novedades, como un héroe neutral llamado Goblin Tinker (algo así como un goblin inventor), especialista en crear artilugios mecánicos.

DE OCEANÍA A NORMANDÍA



A medida que se acerca el 60 aniversario del Día D se aproximan también nuevas oportunidades de marketing. La última viene bajo el alerón de *Combat Flight Simulator 3* en forma de expansión, se titula *D-Day, 1944: Invasion of Europe* y te permitirá pilotar aviones de hasta seis nacionalidades distintas, incluida la neozelandesa.

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1 IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
2 LOS SIMS: MEGALUXE
3 GHOST RECON
4 LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
5 TORRENTE: EL JUEGO
6 RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
7 AGE OF EMPIRES
8 IMPERIVM: EDICIÓN PREMIUM
9 PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
10 SILENT HUNTER 2

ESTADOS UNIDOS

1 BATTLEFIELD: VIETNAM
2 CALL OF DUTY
3 LOS SIMS: DELUXE
4 UNREAL TOURNAMENT 2004
5 ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
6 AGE OF MYTHOLOGY
7 LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
8 FLIGHT SIMULATOR 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
9 HOYLE CASINO 2004
10 FAR CRY

REINO UNIDO

1 CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
2 LOS SIMS: DELUXE
3 LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
4 CALL OF DUTY
5 BATTLEFIELD: VIETNAM
6 X2: THE THREAT
7 DEUS EX: INVISIBLE WAR
8 FAR CRY
9 UNREAL TOURNAMENT 2004
10 COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de marzo.

LA BOLSA VIRTUAL

Por primera vez en nuestra lista de los juegos más vendidos en España no aparece ningún juego que cueste más de 20 euros. La tendencia del mercado parece dar la razón cada vez más a las estrategias comerciales que apuestan por el software económico. De todas formas, parece que en este detalle también influye el hecho de que han cambiado los criterios de recogida de datos de ventas en nuestro país, de forma que los productos que se comercializan también en quioscos tienen ahora más presencia en las listas.
En cualquier caso, queda claro que los productos *Sims* retroceden un poco, una tendencia a la que ya apuntaban las listas del mes pasado, y ceden protagonismo a otros juegos. En el caso de Estados Unidos y Reino Unido, el retroceso de los juegos con sello *Sims* todavía es mayor. Suben valores seguros como la acción o el fútbol.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.callofduty.com
El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

FAR CRY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.farcrygame.com
Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.

UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.unrealtournament.com/ut2004
Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14



www.silentstorm-online.com
Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3
La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com
Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games
La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

TOCA RACE DRIVER 2
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61



www.codemasters.com/tocaracedriver2
Realismo sin precedentes. Una maravilla sobre ruedas.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60



www.konami-europe.com/pes3
Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic
Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



www.il2sturmovik.com
Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com
Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de abril. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

BREED
Puntuación: 7
Precio: 39,95 €
Editor: Proein
www.breedgame.com



CONFLICT: DESERT STORM
Puntuación: 8,5
Precio: 17,95 €
Editor: Proein
www.conflict.com



DEAD MAN'S HAND
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Atari
www.dmhgame.com



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
Puntuación: 7
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts
www.eagames.com/official/007/nightfire/us



KILL.SWITCH
Puntuación: 5,5
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
www.killswitch.com



KNIGHTS OF THE TEMPLE
Puntuación: 5
Precio: 44,95
Editor: TDK
www.knightsofthetemple.com

MANHUNT
Puntuación: 7
Precio: 44,99 €
Editor: Take Two
www.rockstargames.com/manhunt



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: EA
mohaa.ea.com



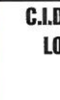
PAINKILLER
Puntuación: 8
Precio: 44,00 €
Editor: Virgin Play
www.painkillergame.com



ARCADE

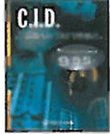
ATARI 80 CLASSIC GAMES IN ONE!
Puntuación: N/D
Precio: 24,99 €
Editor: Atari
www.us.atari.com/games

PAC MAN WORLD 2
Puntuación: N/D
Precio: 11,95 €
Editor: Virgin Play
www.pacmanworld2.com

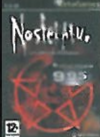


AVENTURAS

C.I.D. EL CASO DEL LOBO ESTEPARIO
Puntuación: 3
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
www.zetamultimedia.com/zgasp



NOSFERATU
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
www.nosferatu-game.com



SCHIZM 2: CAMALEÓN
Puntuación: 5
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
http://schizm2.tacgames.com



SYBERIA
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware
N/D



SYBERIA II
Puntuación: 7
Precio: 44,95 €
Editor: Virgin Play
www.syberia2.info/english



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Puntuación: 6,5
Precio: 19,95 €
Editor: Proein
www.tombraider.com



CARRERAS

HOVER ACE
Puntuación: 7
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
www.gsc-game.com/english/hoverace



TOCA RACE DRIVER 2
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
www.codemasters.com/tocaracedriver2

DEPORTES

MADDEN NFL 2003
Puntuación: 9
Precio: 19,95 €
Editor: EA
www.easports.com/platforms/games/madden2003



NHL 2003
Puntuación: 8,5
Precio: 19,95 €
Editor: EA
www.easports.com/platforms/games/nhl2003



POOL PARADISE
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Virgin Play
www.ignitionent.com



TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Puntuación: 9
Precio: 19,95 €
Editor: EA
www.easports.com/platforms/games/tigerwoods2003



ESTRATEGIA

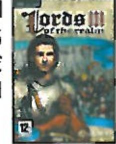
ETHERLORDS II
Puntuación: 7,5
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
www.etherlords.com



KNIGHTSHIFT
Puntuación: 6,5
Precio: 29,95 €
Editor: Atari
www.knightshift.com



LORDS OF THE REALM III
Puntuación: 6,5
Precio: 29,99 €
Editor: Vivendi Universal
games.sierra.com/games/lordsIII



PRAETORIANS
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Proein
www.praetoriansgame.com



SID MEIER'S SIM GOLF
Puntuación: 6,5
Precio: 19,95 €
Editor: EA
simgolf.ea.com



ROL

ICEWIND DALE + HEART OF WINTER
Puntuación: 7
Precio: 14,95 €
Editor: Virgin Play
www.interplay.com/icewind

CARÁTULA NO DISPONIBLE

SIMULACIÓN

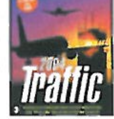
A340 PROFESSIONAL
Puntuación: N/D
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
www.justflight.com



FS TERRAIN
Puntuación: N/D
Precio: 49,95
Editor: Proein
www.justflight.com



TRAFFIC 2004
Puntuación: N/D
Precio: 39,95
Editor: Proein
www.justflight.com

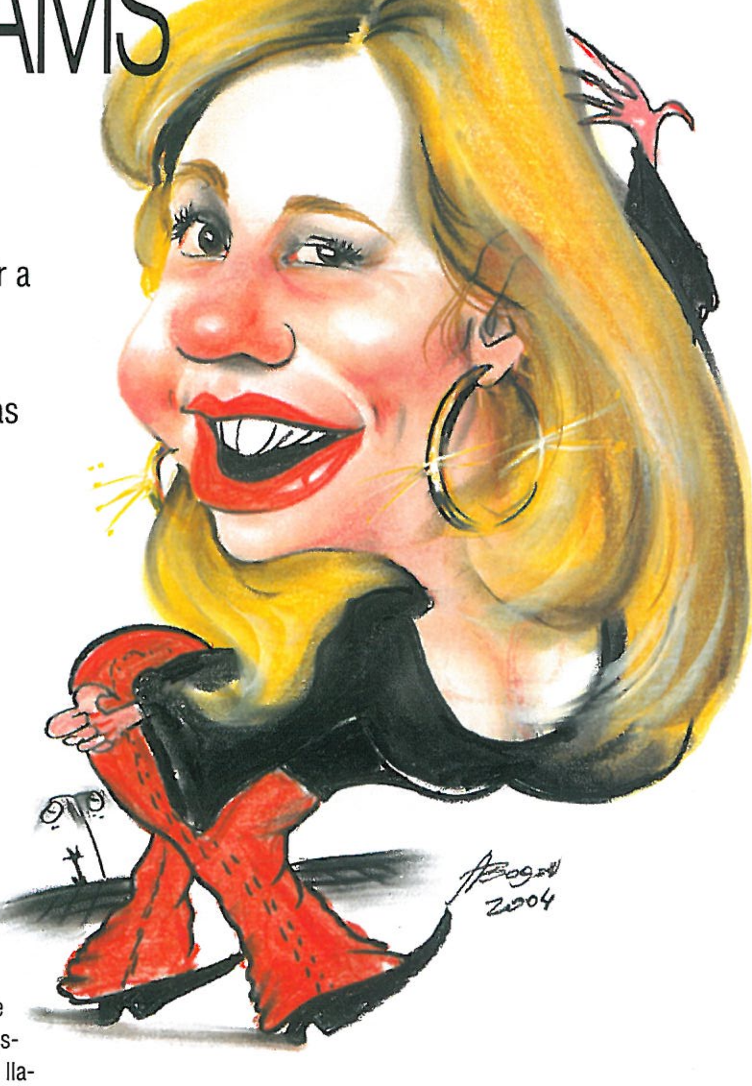


NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



ROBERTA WILLIAMS

EL HADA DEL BOSQUE



Embarazada, aburrida, **harta de ver la tele** y asistir a las clases de parto sin dolor, **Roberta Williams descubrió los videojuegos**. Y **a ellos acabó dedicando su imaginación** y su gusto por las viejas historias de hadas y castillos.

Es una historia familiar. Todo empezó cuando Ken Williams, de profesión programador y además marido de Roberta, se hizo con un videojuego llamado *Colosal Cave*. Por aquel entonces, la señora Williams se encontraba embarazada de su primer hijo. La casualidad y el exceso de tiempo libre hicieron que se interesase por los videojuegos. Según ella misma, "me encantaba pasarme horas delante del monitor. Tenía un poco de reto y otro tanto de ejercicio relajante".

Poco a poco empezó a tomarse el software lúdico mucho más en serio. En parte, porque era consciente de que las historias que le rondaban por la cabeza podían tener salida en forma de videojuego, en parte porque estaba cansada de enfrentarse siempre al mismo tipo de producto: aventuras de texto de final previsible.

Con la ayuda de su marido, que poseía excelentes aptitudes para la programación de gráficos, lanzan su primera aventura. La bautizaron como *Mystery House*. Dispuestos a todo, sacaron el juego a la venta. Aunque la distribución fue completamente amateur, cosechó un cierto éxito.

A fondo

Roberta y Ken Williams se echan la manta a la cabeza y fundan una empresa que bautizan como Online Systems. Pronto pasará a llamarse Sierra Online. La nueva empresa se especializaría en aventuras de corte medieval como la saga *King's Quest*. Esta serie es resultado directo de otra aventura diseñada por Williams en 1981, *The Wizard and the Princess*. "Lo que he hecho en todas las aventuras de *King's Quest* ha sido juntar mis pasiones. Son aventuras que beben directamente de los cuentos de hadas, de las leyendas, de los misterios". Es por entonces cuando la joven Williams empieza a revolucionar el panorama del videojuego gracias a una serie de títulos que son, en realidad, puestas al día de cuentos clásicos de la literatura infantil. Pasados, eso sí, por el tamiz de la aventura gráfica.

Pero la genialidad de Williams se pone en entredicho con la séptima entrega de *King's Quest*, juego que no acabó de obtener el favor de la crítica. Sin darle apenas importancia a este primer tropezón, Williams da un giro sorprendente a su carrera al diseñar *Phantasmagoria*, un juego sombrío y con un guión de una densidad y complejidad inusuales. La crítica, acostumbrada a las aventuras amables de *King's Quest*, destacó que Williams se pasaba al lado oscuro, algo con lo que ella no acaba de estar de acuerdo: "Es un cambio de registro. En *Phantasmagoria* exploro el terror, el miedo, pero ya antes había diseñado juegos oscuros o basados en crímenes, como *Laura Bow*".

Además de una excelente diseñadora de juegos, Williams está considerada una especie de avanzadilla femenina en el masculino mundo del diseño de software lúdico. Hoy por hoy, se dedica a otros menesteres, aunque todavía son muchos los que suspiran por su regreso.

ZOOM

¿Qué ha hecho?
La saga *King's Quest*, *La daga de Amon Ra*, *Phantasmagoria*.

¿Qué está haciendo?
Está retirada de los juegos y no hay noticias de que planee volver.

¿Qué no haría nunca?
Juegos sin fantasía y en los que el guión fuese anecdótico.

El mejor software basado en acontecimientos históricos



Julio César, Napoleón, Rommel y otros muchos personajes históricos han sido y **son parte esencial del videojuego**. La evolución de la humanidad y sus conflictos han sido **fuente inagotable de inspiración** para los desarrolladores. Y es que la relación entre **historia y software** lúdico, lejos de agotarse, parece que **va a seguir dando frutos** durante mucho tiempo.



JUEGOS CON HISTORIA

Por X. Pita

Cuatro de de los diez videojuegos para PC más vendidos del pasado año tenían trasfondo histórico: *Imperivm II* y *Praetorians* están ambientados en la Roma clásica, *Patrician III* reproduce la evolución del comercio en la Baja Edad Media y el Renacimiento y *Commandos 3* toma la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo. Parece claro: la combinación de historia y videojuego funciona.

Si uno busca razones para esta querencia, la primera que se le ocurre es que amamos los juegos históricos porque grandes líderes como Julio César han protagonizado aventuras que pueden contarse de mil maneras. El género de estrategia es el más proclive a echar la vista atrás, aunque tampoco faltan aventuras gráficas, juegos de acción y de simulación (estos dos últimos centrados sobre todo en el siglo XX).



La Segunda Guerra Mundial es uno de los periodos más representados en los videojuegos.

EL CASO CIVILIZADOR

Puede que la Historia se utilice las más de las veces como mero escenario de fondo para el desarrollo de una trama, pero algunos juegos la convierten en su verdadera espina dorsal. Algo que ha quedado muy claro gracias a títulos, digamos, "civilizadores" y que repasan la historia de la humanidad prácticamente de cabo a rabo. Los grandes casos son las diversas entregas de *Civilization* y *Empire Earth*. En ellos no solo se ha reconstruido ésta o aquella época de manera más o menos fiel, sino que los descubrimientos y avances tecnológicos se corresponden con la realidad y, además, influyen en la experiencia del juego.

Jugando a *Civilization*, es preciso conocer una cantidad inmensa de detalles históricos para hacer progresos a un nivel avanzado. Las creaciones del ingenio humano de todas las épocas (la rueda, el alfabeto, la doma de caballos, los metales, la conducción de aguas, el alcantarillado, las reservas alimenticias, las sociedades anónimas o la energía nuclear) desempeñan un papel fundamental.

Además, llegar a manejar algunas depende del conocimiento previo de otras. Si no se conocen las reglas básicas de las matemáticas, no se puede conocer la astronomía. Y sin ésta y la artesanía, no se puede construir barcos ni navegar. Desde luego, un par de partidas a este juego dan una idea bastante más acertada del influjo de la ciencia y la investigación sobre el desarrollo humano que las clases que recibíamos en el instituto.

CAMINOS HACIA ROMA

No cabe duda de que gracias a la Historia el desarrollador puede crear un mundo verosímil de manera sencilla. Las ropas, el ambiente, las profesiones, los inventos, en una palabra, todos los elementos necesarios para construir un universo virtual coherente, ya han sido dibujados con todo lujo de detalles por los historiadores.

Con un título como *Age of Empires*, por ejemplo, un jugador atento puede conocer cuándo y dónde se comenzó a utilizar el caballo en la paz o en la guerra, el desarrollo de la navegación, la influencia de los recursos naturales y el entorno en el desarrollo... Y sobre todo, puede contemplar cómo se interrelacionan todos

LECCIONES DE HISTORIA

Casi todos los periodos históricos han sido recreados alguna vez en clave interactiva. Aquí tienes veinte de los mejores videojuegos con los que aprender historia divirtiéndote. Abunda la estrategia, aunque en los conflictos armados del siglo XX (sobre todo la Segunda Guerra Mundial) también se puede encontrar acción y simulación.

PRAETORIANS
Estrategia hiperactiva con tres civilizaciones a controlar (gala, romana y egipcia) y otras tantas a conquistar.

CIVILIZATION III
Última entrega de una saga de estrategia por turnos en la que el jugador debe conducir una civilización a través de la historia.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Ricardo Corazón de León, el almirante coreano Yi Sin-Sun y el general Patton se dan cita en este juego de estrategia.

RISE OF NATIONS
Una adaptación libre de 6.000 años de nuestro pasado en los que desarrollar tu civilización en clave estratégica.

STRONGHOLD
La construcción, la defensa y el asedio de castillos son los pilares de este juego de estrategia.

AGE OF EMPIRES II
Cinco campañas centradas en personajes medievales, como Juana de Arco o Ghengis Khan.

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Estrategia profunda y batallas masivas en la Europa medieval y sus áreas de influencia.

SHOGUN: TOTAL WAR
Te sitúas en la piel de un comandante japonés de la época feudal para dirigir tu enorme ejército hacia la victoria.

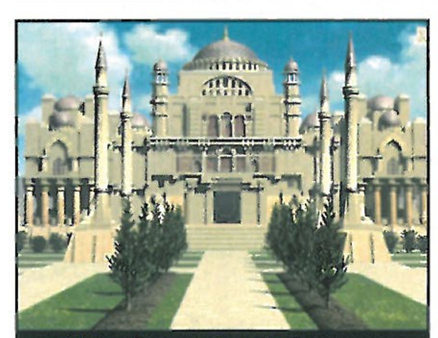
IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
Más estrategia romana con un siglo de batallas entre Cartago, el pueblo ibero y el imperio Romano.

EUROPA UNIVERSALIS II
Estrategia compleja para reflejar el devenir de Europa entre 1419 y 1820. Su documentación es abrumadora.

EMPIRE EARTH
Nada menos que 500.000 años de la historia



La compañía francesa Cryo se ha inspirado mucho en la Historia para crear sus juegos.



Un profesor universitario estadounidense utiliza *Civilization* para impartir sus clases de historia.



A veces, el rigor histórico se sacrifica en favor de la jugabilidad.

JUEGOS COMO CIVILIZATION CONVIERTEN LA HISTORIA EN SU VERDADERA ESPINA DORSAL



esos elementos. Por ejemplo, cómo el cultivo de las granjas (explotadas sólo por un campesino) permite que dos de nuestros cazadores neolíticos puedan dedicarse al comercio, la guerra o la construcción. O cómo influye en las civilizaciones vecinas la posesión de un metal que ellas no tienen.

Entre las diferentes culturas de la Edad Antigua, la romana ha sido la que a más desarrolladores ha seducido. Sea como sea, podemos contar, sin hacer grandes esfuerzos, más de media docena de títulos que utilizan Roma y lo esplendoroso de su Imperio como disculpa para construir un juego que se mueve con igual comodidad entre el rigor histórico y la diversión de la fantasía. Ejemplo reciente es *Imperivm II: La Conquista de Hispania*. El empeño puesto por Haeminont ha sido notable y uno se ve inmerso en batallas que sucedieron en realidad (el sitio de Numancia, Aníbal y el paso de los Alpes, el asedio de Sagunto, la rendición de Cartago Nova, la batalla de Cannas a las puertas de Roma) rodeado de construcciones y monumentos extraídos del patrimonio artístico del país que se intenta recrear, como por ejemplo, los Toros de Guisando o la Dama de Elche.

Obviamente, la Edad Antigua no sólo ha sido trasladada al monitor a través de las togas y el Senado

condensados en este juego de estrategia en tiempo real.

COMBAT MISSION 3
El mismo conflicto, pero ahora en clave estratégica y con África, Italia y Creta como escenarios.



PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
Un título de gestión centrado en el comercio naval de la Liga Anseática. No faltan elementos políticos.

MERCHANT PRINCE II
El incipiente capitalismo mercantil del Renacimiento se ve reflejado en este juego ambientado en Venecia.

CALL OF DUTY
Acción en primera persona inspirada en lo acontecido en Normandia, Carentan o Stalingrado durante la Segunda Guerra Mundial.

BATTLEFIELD 1942
Acción multijugador para participar en las batallas más significativas de la Segunda Guerra mundial junto con otros 63 jugadores.

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Más Segunda Guerra Mundial, aunque en este caso en la vertiente aérea. La recreación de los aviones es muy fiel.

COMMANDOS 3
Una esmerada ambientación caracteriza a esta saga española. En esta entrega aparecen, entre otras localizaciones, Stalingrado o Berlín.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Una reproducción casi real y en primera persona del mayor conflicto bélico de la historia. Hasta el sonido de las armas es fiel al real.

BATTLEFIELD VIETNAM
Un calco de Battlefield 1942, aunque en esta ocasión el escenario es la Guerra de Vietnam.

de los Romanos. El software lúdico incluso se ha atrevido a dar su versión de otras culturas, digamos, más exóticas como la egipcia, tanto a través de la estrategia en tiempo real de *Faraón* (Impressions Games) o la aventura gráfica *Egypt 1156* (Cryo).

Son títulos de dos compañías que han adaptado su modelo de juego a diversos contextos históricos. En el currículum de Impressions Games también figuran, por ejemplo, *Zeus*, ambientado en la Grecia clásica, o *Emperador: El nacimiento de China*. En el caso de Cryo, prácticamente la totalidad de los juegos que llevan su firma se respaldan en un trabajo de investigación verdaderamente asombroso. *Pompeya*, aventura gráfica en primera persona situada en la malograda provincia italiana, contó, a modo de apoyo para el asesoramiento histórico, con la ayuda de la francesa Reunion des Musées Nationaux y la italiana Sovrintendezza Archeologica di Pompei. Y eso se pone de manifiesto en la detallada reconstrucción virtual de la ciudad.


Europa Universalis II es un juego tremendamente documentado.

La seriedad puesta en el juego fue tal que los propios desarrolladores anunciaban a bombo y platillo que su réplica de Pompeya estaba siendo utilizada por equipos de estudio arqueológico. Es más, la voluntad didáctica de *Pompeya* (y otras tantas creaciones de Cryo, como *Aztecas*, *Casanova* o *Versalles 1685*, en el que las distancias y proporciones de los techos del palacio y los muebles que lo poblaban son absolutamente verídicos) se pone de manifiesto gracias a un modo de juego llamado "visita". En él se le permite al jugador avanzar por la ciudad sin tener que resolver ningún enigma mientras una serie de paneles informativos se van desplegando y aportan información sobre las termas, el foro o los templos de culto a los dioses.


Se han tenido en cuenta los vaivenes de la Liga Anseática.

ESPADAS Y CASTILLOS

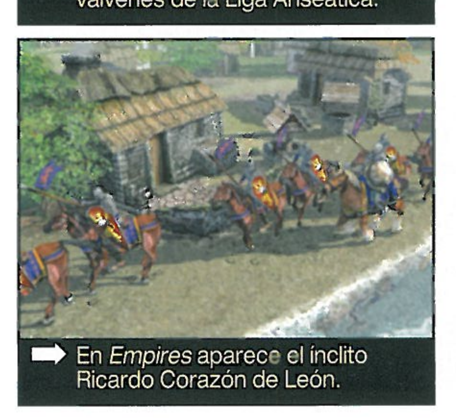
Tendríamos que avanzar de nuevo una generosa cantidad de años para darnos de bruces con otro de los niños mimados: la Edad Media, tradicionalmente una de las predilectas de editoras y desarrolladoras. Señores feudales y campesinos harapientos cuentan con su buena cantidad de videojuegos representativos. Es, otra vez, la estrategia el género escogido para versar los ires y venires de guerreros y monjes fanáticos. Ya el clásico *Castles* dejaba muy claras las intenciones: recrear todo ese esplendor de castillos, injusticias y grandes batallas. Tanto *Age of Kings* como *Stronghold* o *Medieval: Total War* representan, a su manera y con mayor o menor grado de realismo, el deseo de trasladar al jugador a una época que el tópico y las leyendas tienden a idealizar.

El desarrollo comercial de Europa durante el Renacimiento quedó plasmado en *Merchant Prince II* y *Europa 1400: The Guild*, mientras que la colonización de América se ha visto más o menos reflejada en *American Conquest*, *No Man's Land* o el clásico *Inca*.

Paradox es el estudio de desarrollo que más títulos de estrategia con trasfondo histórico ha creado. Ha trasladado su sesuda fórmula de juego a periodos como la Guerra de los Cien Años o la época victoriana. Su propuesta más ambiciosa fue *Europa Universalis II*, que seguía el devenir de Europa y sus colonias entre el siglo XV y el XIX. La documentación del juego es abrumadora.

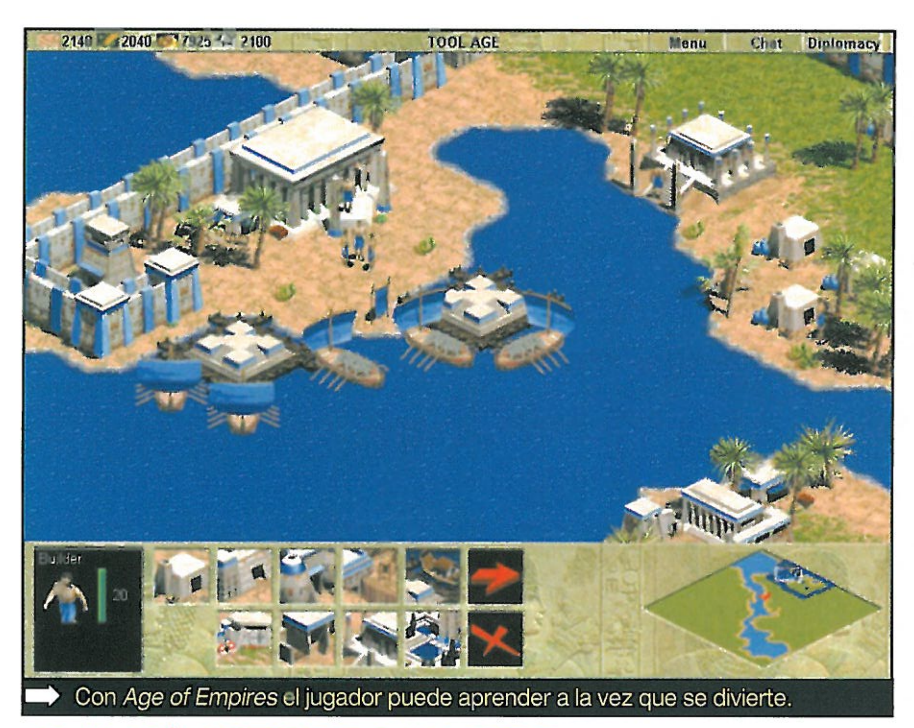
BERLÍN ESTÁ DE MODA

Pero si algún periodo ha sido transformado a bits hasta la saciedad, ése es el que va de 1939 a 1945. La Segunda Guerra Mundial ha


En *Empires* aparece el ínclito Ricardo Corazón de León.


Las necesidades del guión llevan a veces a idealizar la historia.


Los conflictos religiosos de la Edad Media aparecen reflejados.



Con *Age of Empires* el jugador puede aprender a la vez que se divierte.

SI ALGÚN PERIODO HA SIDO TRANSFORMADO A BITS HASTA LA SACIEDAD, ÉSE ES EL QUE VA DE 1939 A 1945

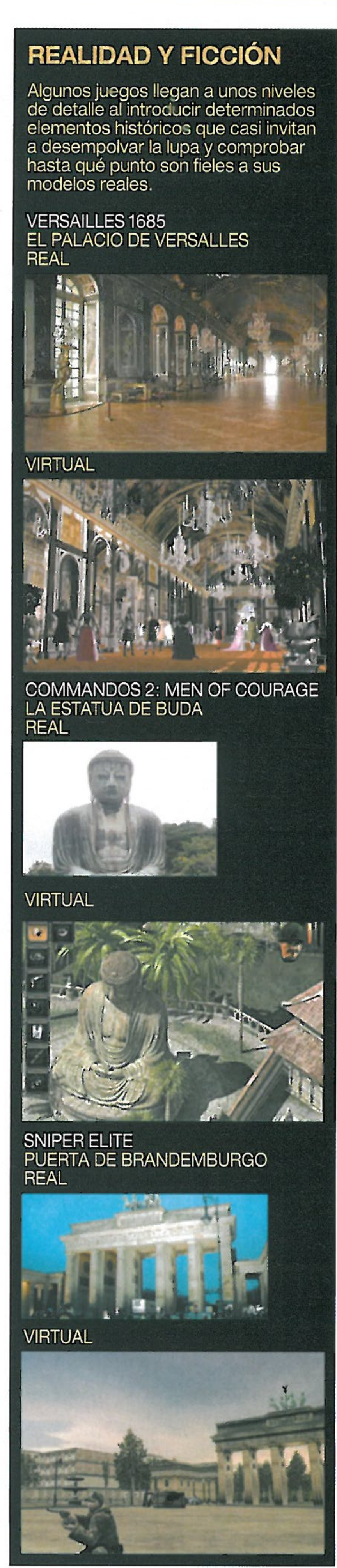
servido de marco a juegos de estrategia, acción y simulación. De hecho, la oferta es tal que hoy en día parece impensable que cualquier estudio de desarrollo mínimamente serio ni siquiera se plantee una recreación del conflicto sin tener en cuenta un aspecto fundamental: la fidelidad. Así, las armas no sólo tienen que ser un instrumento con el que eliminar enemigos, también representaciones de las que se utilizaron en la realidad. Tanto la crítica como el público han coincidido en señalar que *Medal of Honor: Allied Assault*, por poner un ejemplo reciente, destaca, precisamente, en ese sentido. Armas como el Garand, el Springfield o el mismo Mauser no son sólo físicamente iguales, sino que emiten idénticos sonidos a las reales.

La seriedad y el rigor por representar una Segunda Guerra Mundial creíble llega a puntos de verdadera obsesión en juegos como los de la saga *Combat Mission*. Obviando apartados como el meramente visual (las unidades son calcos de las utilizadas en su momento), lo fiel, lo verdadero, acaba imponiéndose en términos de pura jugabilidad. Los blindajes de las diferentes áreas de un tanque, el tipo de movimiento que depende del terreno en el que se esté jugando, la munición de cada unidad o el control de daños (mayor o menor si se está más o menos protegido... incluso una bala puede rebasar el casco de un tanque, rebotar si lleva un ángulo incorrecto o simplemente no llegar a su destino) se aplica a más de 300 vehículos y 600 unidades de infantería. Son detalles que nos dan una idea más o menos aproximada del tipo de realismo histórico al que se puede llegar en un videojuego.

UN SIGLO CONFLICTIVO

La Segunda Guerra Mundial no ha sido el único conflicto bélico del siglo XX que ha inspirado juegos. La Primera Guerra Mundial, la Guerra de Corea o la de Vietnam también han quedado reflejadas en diversos títulos. Incluso la Guerra del Golfo sirvió de marco a la saga *Conflict: Desert Storm*.

Está claro que la historia ofrece pasajes muy sugerentes para los desarrolladores de videojuegos y que éstos se toman cada vez más en serio el trabajo de documentación. Al fin y al cabo, los videojuegos pretenden ser cada vez más realistas. Por ello no es extraño que Ed Vinces, profesor de historia en una Universidad estadounidense, utilice *Civilization* en sus clases. Aprender divirtiéndose no es una utopía.



LOS HEREDEROS DE DIABLO

Nuevos juegos con reminiscencias diabólicas

Por G. Masnou

Pocos podían imaginar en 1996 que ***Diablo***, esa extraña mezcla entre *Gaunlet* y *Crusader: No Remorse*, daría lugar a **una de las sagas más** vendidas e **imitadas** de la historia de los videojuegos. Siete años después, su legado se mantiene presente gracias a la **enorme cantidad de títulos** pasados y futuros que **siguen sus constantes vitales**.

Por suerte o por desgracia, los imitadores de *Diablo* no tienen muy buena prensa. La frialdad y la indeferencia se apoderan de algunos jugadores cada vez que se enfrentan a un nuevo título basado en su mecánica de juego. Juicios severos se han llevado precipitadamente a la tumba títulos del calibre de *Nox*, *Throne of Darkness* o *Divine Divinity* con el cansino tópico de "se trata de otro clon de *Diablo*". Pero siempre habrá personas capaces de disfrutar de este microcosmos sin ningún tipo de prejuicios y en su justa medida.

Intentaremos no ponernos pesados con las virtudes balsámicas y reconstituyentes que encierran este tipo de juegos: se ha dicho todo o casi todo acerca de la fórmula ideada en 1996 por las mentes de Blizzard, de su adictiva receta machaca-ratones, de su equilibrada mezcla entre acción y rol, de la increíble cantidad de objetos mágicos y únicos, de la marcada personalidad de cada uno de sus protagonistas. Pero nunca es tarde para saborear un subgénero que sigue avanzando con paso firme y sin salidas de tono y que promete vivir una segunda juventud en el caso de que se confirme un rumor que cada vez se deja oír con más fuerza: la aparición de la tercera entrega de *Diablo*.

NO PERDAMOS LOS NERVIOS

Bill Roper ha sido uno de los primeros en apuntar en dirección a ese más que posible *Diablo 3*. El diseñador norteamericano dejó



Blizzard para crear su propia compañía, pero ha declarado que ve muy probable que ése sea el proyecto en el que trabajan hoy por hoy sus antiguos compañeros. Roper aseguró además que les desea la mejor de las suertes, ya que tiene muchísimas ganas de jugar a un nuevo juego con sello diabólico. Blizzard, a su vez, ha insistido en que problemas recientes como la marcha de Roper no están perjudicando sus futuros proyectos ni la manera en que éstos evolucionan.

Lo que sí está más que confirmado es que una de las divisiones de la compañía, Blizzard North, busca personal. En concreto, han insertado una oferta on line para un programador con experiencia en juegos de rol y gráficos 3D. Dado que esta división no se está implicando en el proyecto *World of Warcraft*, parece más que claro que están desarrollando (o van a empezar a desarrollar) un nuevo proyecto por ahora secreto. ¿Rol y acción? ¿3D? ¡*Diablo 3*! En fin, probablemente.

A la espera de posibles noticias sobre la tercera entrega de la saga diabólica, los aficionados al rol y la acción tendrán que conformarse con lo que se les viene encima, que no es poco. Una avalancha de títulos basados en la fórmula patentada por el primer *Diablo*, pero todos con suficiente personalidad propia. Te presentamos los diez proyectos más prometedores. Pero podrían haber sido muchos más, ya que la acción "diabólica" es un subgénero muy vital... mal que les pese a algunos.

SACRED

Tras recibir excelentes críticas en más de medio mundo, el juego de Ascaron Entertainment **llegará a nuestro país** de la mano de FX Interactive. Ello significa, entre otras cosas, que **podremos disfrutar de esta aventura** de espada y brujería en perfecto castellano y **a un precio asequible.**

Desde el principio el jugador podrá explorar el 70% del territorio.

Desarrollador: Ascaron Entertainment • **Disponible:** Verano

Un juego de ambientación fantástico-medieval en el que podrás manejar seis personajes. Su concepto suena viejo, pero ésa es precisamente la baza que los creadores del juego están decididos a explotar. Según Alan Wild, jefe de producto de *Sacred*, "que el juego recuerde a muchas cosas es algo deliberado, ya que en Ascaron se trabaja para verdaderos aficionados a los juegos y teniendo muy claro cuáles son sus preferencias".

Es decir, que se apuesta por una fórmula de éxito casi seguro con el argumento de que hay que dar al público exactamente lo que pide. En este caso, rol y acción. Uno de los aspectos del juego que más están llamando la atención es el manejo de los caballos. Hasta la fecha, ningún título a la sombra de *Diablo* se había ocupado de un detalle como el del transporte de los héroes. "Estamos muy orgullosos de esto", comenta Wild. "No sólo podrás utilizar los caballos como medio de transporte, sino como herramienta de combate". Y no sólo eso, los jugadores podrán usar sus armas y conjuros mientras cabalgan.

LIBROS Y HECHIZOS

Otro aspecto destacado es el trabajo de documentación que han realizado en Ascaron para dotar al juego de un entorno creíble. En palabras de Wild, "el de *Sacred* es un mundo vivo, basado tanto en nuestras lecturas sobre la Inglaterra medieval como en detalles de fantasía que fuimos añadiéndole". Todo universo virtual más o menos creíble debe ser de grandes dimensiones y estar habitado por personajes con una inteligencia artificial que sea algo más que una anécdota. Según parece, *Sacred* cumple en ambos sentidos. "Hemos creado unos enemigos despiertos que no se limitan a morir sin más", asegura Wild. En cuanto a dimensiones, *Sacred* presenta una vasta superficie. Un 70% del área de juego se podrá recorrer desde el principio de la partida, y el 30% restante se irá desbloqueando a medida que avances.

En lo que a los combates se refiere, *Sacred* dejará de lado la monotonía del mata-avanza-vuelve a matar en favor de un sistema basado en las características de cada personaje concreto: todos tienen su propia forma de luchar. En palabras de Wild, "el combate es la piedra angular de nuestro juego y hemos querido darle su propia personalidad, de forma que un guerrero pueda arrollar al enemigo en el cuerpo a cuerpo o repartiendo mandobles a izquierda y derecha, y un elfo oscuro pueda echar mano de las más sofisticadas artes marciales".

El título de Ascaron permitirá elegir entre seis variopintas razas.



El juego se encuentra en pleno proceso de localización.

THE BLOODY MAGIC

Lo tiene todo para convertirse en una de las sorpresas de los próximos meses: **gráficos de ensueño**, planteamiento **innovador**, guión **profundo y un modo multijugador cooperativo** que dará que hablar.

Desarrollador: SkyFallen Entertainment • **Disponible:** 2004

The Bloody Magic es un juego estilo *Diablo* con todas las letras. En él hay combates continuos, muchísimos objetos y un hilo conductor que da sentido a todo. Eso sí, aquí uno no puede ser guerrero o amazona, porque se trata de un juego centrado en las artes mágicas.

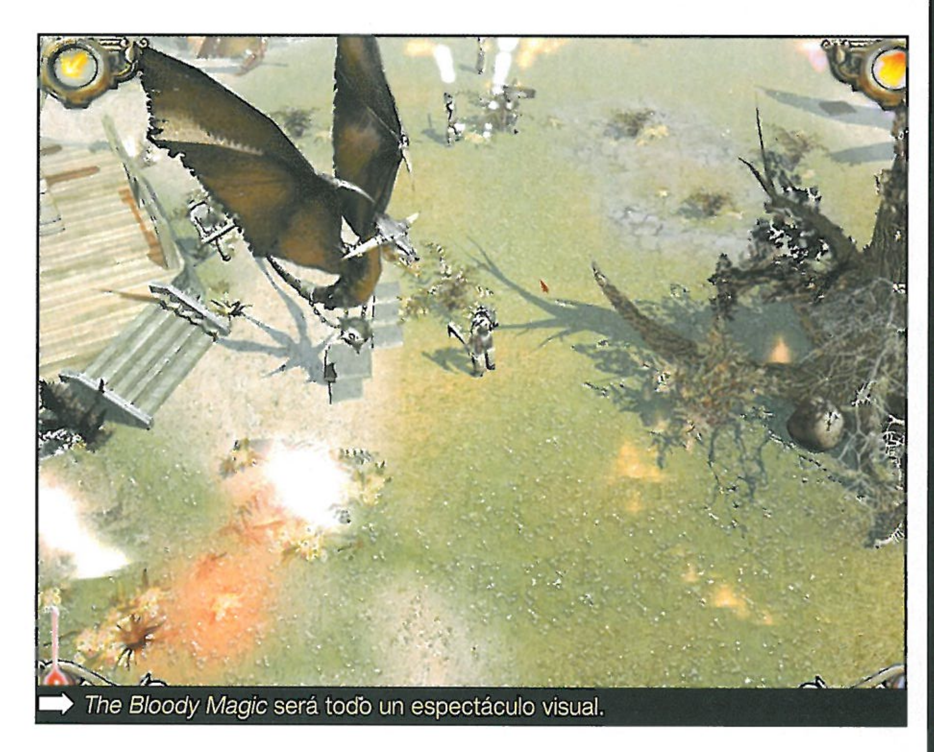
Para evitar que la obligatoriedad de elegir un mago limite las posibilidades de juego, se ha previsto que existan una docena de escuelas de magia, a elegir. Además, los hechizos son combinables, de manera que se premia el espíritu investigador del jugador que se atreva a mezclar ingredientes para conseguir un nuevo sabor.

MAGIAS DIVERSAS

Escoger entre una u otra escuela de magia tendrá consecuencias inmediatas (por ejemplo, cambiará el aspecto del personaje), pero lo que de verdad importa es que serán tus decisiones durante el juego las que determinen el desarrollo de éste. Por ejemplo, podrás empezar siendo un mago justo y bueno para acabar convirtiéndote en un hechicero oscuro, un verdadero nigromante.

Estéticamente, *The Bloody Magic* va a ser un juego 3D con perspectiva isométrica. Los diseñadores han hecho especial hincapié en los efectos de luces y sombras para asegurarse unos conjuros de una espectacularidad pocas veces vista.

No contentos con construir una aventura épica en 3D que luzca de maravilla, los miembros de Skyfallen pretenden llevar la magia del juego a Internet. Según dicen, "el modo multijugador es de los más innovadores que se han visto en el terreno de los juegos de rol modernos". Una afirmación un tanto osada si tenemos en cuenta que esa experiencia múltiple no irá más allá del duelo entre dos jugadores en arenas virtuales o un sencillo modo cooperativo.



The Bloody Magic será todo un espectáculo visual.

CINCO RAZONES PARA SEGUIR JUGANDO

La saga *Diablo* ha inspirado infinidad de mods, la mayoría muy poco conocidos. Aquí tienes la lista de los cinco más destacables.

DARK ALLIANCE

Thomas Westman, un suizo de 31 años, es el principal responsable de este inmenso mod para *Diablo II*. *Dark Alliance* incluye tres campañas únicas, cada una con su propia historia, y un total de 15 capítulos. Al elenco de nuevos monstruos hay que sumar un moderno sistema de búsquedas secundarias.

http://dynamic6.gamespy.com/~darkalliance

ZY-EL

Un mod de dificultad superior a la media, cortesía del canadiense Kato. Uno de los elementos más significativos de esta modificación para *Diablo II: Lord of Destruction* radica en la posibilidad de crear a mano casi cualquier objeto.

www.planetdiablo.com/zyel/index.html

TIDES OF WAR

Mephanteras, el autor del mod advierte que "no podrás jugar al *Diablo II* normal una vez hayas instalado este mod, así de duro es probar mis creaciones". El objetivo era "agregar algo más de variedad al juego y equilibrar muchos de sus elementos", algo que consigue gracias a una IA más depurada y nuevas combinaciones con el Cubo Horádrico.

www.planetdiablo.com/darksky

ABISMAL DIABLO

Una modificación del primer *Diablo* que añade nuevas características. Según el autor de este mod, Tommi Helminen, "con él, incluso el más veterano de los jugadores de *Diablo* encontrará razones para volver a empezar de nuevo".

www.planetdiablo.com/abysmal

COLD FUSION

Según sus autores, una modificación significativa: "Lo hemos creado para ofrecer una experiencia sustancialmente distinta a *Diablo II*, agregando nuevas características y depurando las ya conocidas". Nuevo nivel de dificultad, nuevas habilidades, armas y armaduras mejoradas...

www.planetdiablo.com/tactics



ETROM
The Astral Essence

No sólo de pasta, pizzas **y fútbol viven los italianos:** lo de desarrollar videojuegos tampoco se les da nada mal. Prueba de ello es este titulo de **ambientación futurista y desarrollo no lineal.**


Está previsto que el juego incluya siete finales distintos.

Desarrollador: P.M. Studios • **Disponible:** Verano

Fabio Belsanti, director y diseñador del proyecto, lo admite sin tapujos: "Etrom está inspirado en la saga *Diablo*, aunque la diferencia es que nuestro juego será totalmente tridimensional, tendrá un guión mucho más profundo y un mundo el doble de grande". En italiano, "Etrom" es "Morte" (muerte) al revés. Este juego de palabras se debe a que su protagonista, Etrom, vive suspendido entre la vida y la muerte, la creación y la destrucción. El juego se desarrollará en una sociedad futurista superpoblada y en la que numerosas facciones se enfrentan por el control de las minas de croma (un mineral energético). La única esperanza pasa por que Etrom aprenda a manejar la Esencia Astral, un objeto que otorga inconmensurables poderes a su portador.

Si bien el sistema de combate principal se basará en el sistema de apuntar y hacer clic con el ratón, existirán otros modos de atacar al enemigo. Por ejemplo, será posible pasar desapercibido y atacar a los centinelas por sorpresa. También existirá un modo francotirador que permitirá eliminar al enemigo desde la distancia y el personaje podrá transformarse en criaturas más poderosas.

El juego va a ser no lineal y tendrá puntos de contacto con *Divine Divinity*. Según Belsanti, "desde el principio de la aventura, el jugador tendrá la opción de elegir dónde quiere ir y qué desea hacer". Esta libertad de acción también afecta a la forma en que se podrá abordar la partida: puede tomarse como un juego de acción o como uno de rol con elementos de sigilo y estrategia.


Habrá opciones multijugador, aunque no se sabe de qué tipo. Los diálogos serán de una profundidad inédita.

CINCO RAZONES PARA RECORDAR

A lo largo de los últimos ocho años, *Diablo* ha provocado un auténtico desfile de imitadores y herederos más o menos legítimos. Éstos son los cinco más destacados.

NOX

En el año 2000 pocos se hicieron con esta obra maestra de Westwood Studios. Tras unos primitivos gráficos bidimensionales se escondía un juego con tres personajes principales y más de 50 hechizos en un escenario que permitía crear tus propias trampas. Un título que gana enteros con los años.



DUNGEON SIEGE

Puede que las tres dimensiones ya no impresionen tanto como hace un par de años, pero más allá de su apartado gráfico, *Dungeon Siege* sorprendió por ofrecer la posibilidad de manejar hasta ocho aventureros simultáneamente, utilizar mulas para guardar armas y tesoros y jugar un modo multijugador cooperativo.



BEYOND DIVINITY

Regresa uno de los juegos más largos del año pasado. Aunque no **lo hará en forma de** secuela, sino de **expansión monumental** donde se pulirán cabos sueltos y añadirán detalles.

Desarrollador: Larian Studios • **Disponible:** Por determinar

Con esta expansión ya terminada, los desarrolladores de *Divine Divinity* pretenden cubrir todos esos apartados que en la versión original no pudieron ser pulidos del todo. Además, gracias a *Beyond Divinity* se amplía el ya bastante grande universo en que se desarrollaba el juego original. En esencia, *Beyond Divinity* ofrecerá lo mismo que su predecesor. Es decir, que nos volveremos a encontrar con un juego extenso, complejo, no lineal y, en este caso, con la friolera de 300 misiones secundarias.

Lo que ha mejorado ostensiblemente es el sistema de control, ahora mucho más intuitivo gracias a un sistema de interacción que los desarrolladores han llamado "total party control". Con él, manejar todas las funciones de los dos miembros del grupo de protagonistas será cosa de coser y cantar. Según Kris Taeleman, programador de *Beyond Divinity*, "el Guerrero de la Muerte (Deathknight) y el héroe estarán en comunión telepática constante. Cuando se encuentren en zonas distintas, podrán pasarse objetos mediante teletransporte, lo que enriquece las posibilidades tácticas del juego al introducir un elemento poco habitual de trabajo en equipo".

Otra de las importantes novedades que disfrutaremos es la inclusión de dos minimapas: uno contiene información táctica, y el otro representa desde una perspectiva lejana el mundo virtual donde se desarrolla la acción.

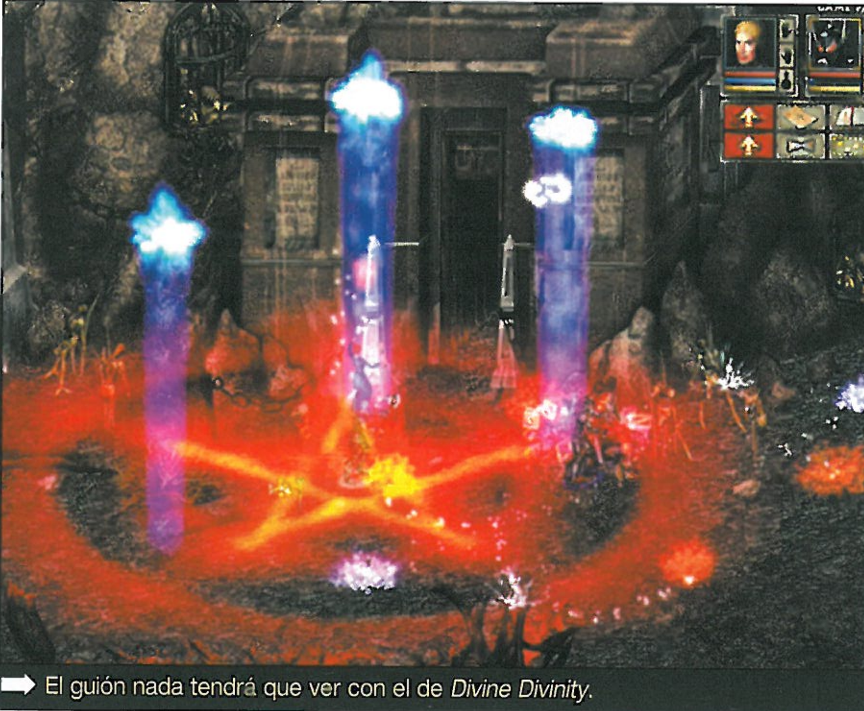


Completar esta expansión puede llevarte varias semanas.

Como el título original, esta expansión asusta por su extensión y complejidad. Ofrece 140 nuevos enemigos, muchas líneas de diálogo con más de 100 personajes secundarios y 300 objetos nuevos con los que mercadear y de cuyas fantásticas propiedades sacar partido.



Los personajes planos de la primera entrega son aquí tridimensionales.



El guión nada tendrá que ver con el de *Divine Divinity*.

THRONE OF DARKNESS

Imagina un juego semejante a *Diablo* pero ambientado en el Japón feudal. Añádele al conjunto cuatro guerreros que se manejan de forma simultánea, un sistema de combate que permite controlar la formación y las acciones de los cuatro miembros y la combinación de armas y artefactos para crear objetos.



DIVINE DIVINITY

El juego con más elementos de rol en su campaña para un jugador de todo el lote. Un sistema de reputación que depende de tus acciones, densos diálogos con personajes no jugadores, la posibilidad de interactuar con todos los elementos del escenario y una campaña individual de más de 200 horas.



VAMPIRE: THE MASQUERADE
REDEMPTION

Ver a un hijo del Conde vestido como un punk y aparcando sus colmillos para liquidar a sus congéneres ¡a tiro limpio! es casi tan espeluznante como soñar que pasas una noche con Marujita Díaz. Pese a este sacrilegio, *Vampire* fue un juego excelente.



SEAL OF EVIL

Desarrollador: Object Software
Disponible: Por determinar

Los autores de *Prince of Qin* reinciden en la combinación de acción y rol con un título ambientado en la China de hace más de 2.200 años, cuando siete estados se enfrentaban en guerras muy cruentas por el control total del país. *Prince of Qin* y *Seal of Evil* compartirán el sistema de magia, los finales múltiples y las búsquedas secundarias numerosas. Las principales diferencias entre ambos radicarán en el árbol de habilidades y en que *Seal of Evil* no incorporará ningún tipo de opción multijugador.



HEATH: THE UNCHOSEN PATH

Desarrollador: GMX Media
Disponible: Mayo

Según declaran los máximos responsables de GMX, "*Heath* ofrecerá a los fanáticos del rol y la acción algo totalmente nuevo y diferente", algo que pocos dirían dado el primitivo aspecto gráfico que ofrecen las imágenes del juego. *Heath* se desarrollará en un mundo de fantasía medieval habitado por más de 150 personajes no jugadores, 50 clases de enemigos, 25 exóticas localizaciones y más de 500 artículos con los que mercadear.



Desarrollador: Master Creating • **Disponible:** Por determinar

RESTRICTED AREA

El juego de Master Creating **es** exactamente **lo que aparenta**: un título con **mucha acción y poco rol** donde se disparará primero y se preguntará después. Vamos, una fórmula **tan sencilla como efectiva.**

La historia de *Restricted Area* acontece en el año 2083, con un planeta Tierra transformado (cómo no) en un lugar desolado. Las grandes corporaciones dirigen el mundo sin que los gobiernos puedan hacer nada al respecto. Convertido en un ladrón de guante blanco, empezarás la aventura malviviendo a base de robar prototipos de una compañía para luego vendérselos a otra. Pero, repentinamente, te verás implicado en algo mucho más grande. Según explica Jan Beuck, máximo responsable del proyecto, "el universo de *Restricted Area* está claramente inspirado en juegos de rol de sobremesa como *Shadowrun* y *Cyberpunk*, juegos de ordenador como *Quake* y *Deus Ex* y películas como *Blade Runner* y *Matrix*".



La interfaz incluirá un pequeño mapa con el que orientarse mejor.

El protagonismo recaerá en cuatro individuos de habilidades únicas y mejorables. Se trata de Johnson, un antiguo miembro de las fuerzas especiales experto en el manejo de armamento pesado y con la capacidad de insertar elementos de software y hardware en su cuerpo; Victoria, una chica amnésica con capacidades mentales como la telepatía, telequinesis y clarividencia; Kenji Takashi, experto en técnicas de lucha modernas y tradicionales, y Jessica Parker, una especialista en computadoras y tecnología láser.

Siendo éste un título de rol y acción, el combate va a ser la parte más importante. *Restricted Area* utilizará el tradicional sistema de clics frenéticos visto en *Diablo II* y contará con un apabullante número de armas.

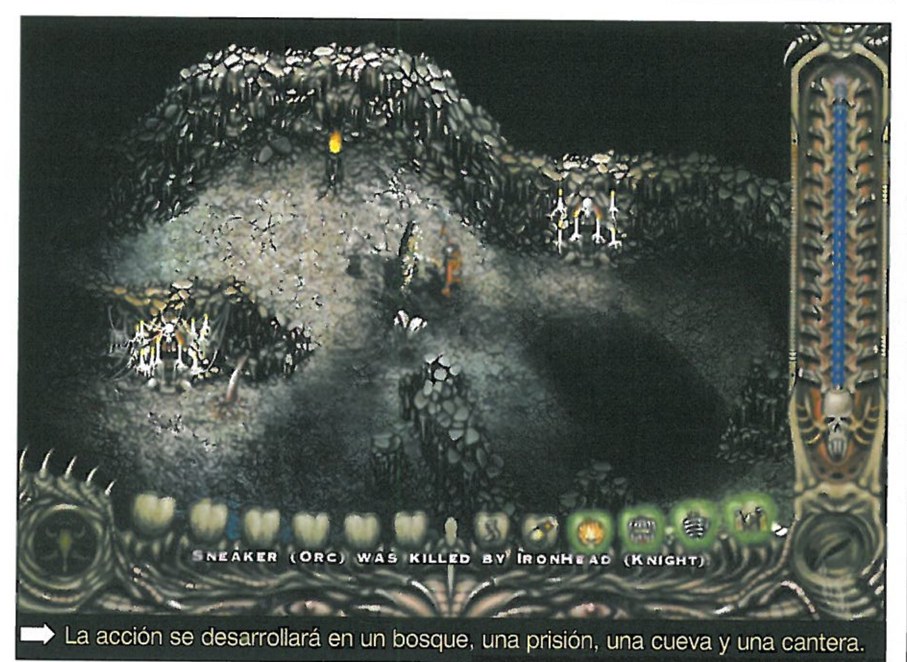


Cada uno de los cuatro personajes dispondrá de poderes únicos.

NECROMANIA Trap of Darkness

El más estratégico de los discípulos tardíos de *Diablo*. En él, **el secreto radicará en utilizar trampas** y habilidades especiales **con el fin de ser el primero** en hacerse con la llave que permita abandonar el nivel.

Desarrollador: DarkSoft • **Disponible:** Por confirmar



La acción se desarrollará en un bosque, una prisión, una cueva y una cantera.

Lo primero que llama la atención en *Necromania* es su aspecto visual, que lo acerca peligrosamente a lo amateur y sus ganas por romper con los clichés del género. Lo primero habrá que achacarlo, probablemente, a lo modesto de su estudio de desarrollo. Todavía es muy pronto para emitir un juicio, pero visualmente *Necromania* lleva las de perder si lo comparamos con otros ilustres hijos de *Diablo*.

Más positivo es el segundo aspecto, esas ganas de acabar de un plumazo con uno de los lugares comunes del videojuego. Porque *Necromania* apela a los sentimientos de ese jugador cansado de manejar al héroe clásico, guapo e invencible que siempre se acaba saliendo con la suya. Aquí se maneja a magos feos, orcos, esqueletos u otras figuras malditas del videojuego. Obviamente, cada personaje posee sus propias características y modos de combate y éstos irán variando a medida que avance el juego.



Gráficos sencillos y jugabilidad inmediata. ¿Combinación explosiva?

Pero *Necromania* es, sobre todo, todo un ejemplo de sencillez. De hecho, su mecánica recuerda a aquellos viejos arcades que veían la luz en el pleistoceno del software lúdico. De lo que se trata, en esencia, es de hacerse con una serie de llaves mágicas. Una vez conseguidas, abrirán puertas hacia otros niveles. Lo que en un primer momento puede sonar tan fácil, resulta no serlo tanto cuando tus enemigos andan buscando exactamente lo mismo.

DUNGEON SIEGE 2

Desarrollador: Gas Powered Games
Disponible: Por determinar

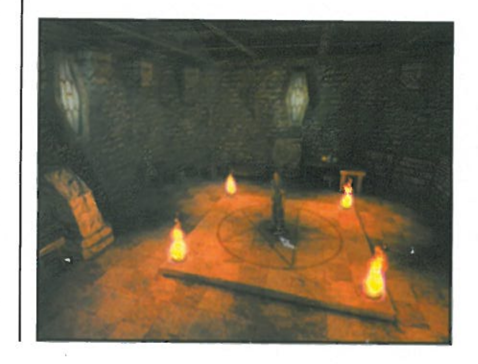
Qué información sólida hay acerca de la segunda entrega de uno de los mejores juegos del año pasado? Prácticamente nada, sólo un vídeo de unos pocos segundos de duración y un par de imágenes que apenas dejan vislumbrar las notables mejoras a las que ha sido sometido el motor gráfico de la primera entrega. Prepárate para disfrutar nuevos y espectaculares efectos gráficos, un área de visión mayor, batallones enemigos formados por decenas de individuos y enemigos finales de tamaño descomunal. No dudes que se trata de una de las propuestas interesantes que nos esperan a medio plazo.



BORDERZONE

Desarrollador: 1C Company
Disponible: Por determinar

Qué aguarda a la humanidad en el año 9000?¿La Tierra y sus atribulados habitantes han prosperado o han regresado a la desesperación? La respuesta la hallarás en *Borderzone*, un juego con reminiscencias de *Dungeon Siege* y que incluirá un espectacular entorno tridimensional, decenas de misiones secundarias, un modo multijugador cooperativo y la posibilidad de manejar a un equipo formado por cinco personajes. Promete, aunque aún no podemos avanzar una valoración siquiera provisional.





GROUND CONTROL 2

Operation Exodus

Por J. Font

¡Aquí el capitán Jacob Ángelus, de la NSA! **Solicito permiso** para aterrizar. ¡Cambio! **Aquí Sarah Parker: no es un buen momento** para el relevo. Repito: ¡No es buen momento para el relevo! **Mejor esperar al mes de julio**. Se me acaba de partir una uña. ¡Cambio!





Massive Entertainment ha remodelado totalmente el juego.

Mucho ha llovido desde que el primer *Ground Control* irrumpió en el panorama de la estrategia en tiempo real. Aquel juego aportaba detalles importantes, como esos escenarios modelados en 3D y con una notable influencia en el desarrollo de las batallas. Aunque sólo fuera por el excelente recuerdo que dejó su predecesor, esta secuela ya merecería atención. Pero el caso es que mucho ha llovido y Massive Entertainment no va a conformarse con una puesta al día más o menos resultona. Al contrario: aspiran a crear algo radicalmente nuevo, y por ello han optado por remodelarlo todo, desde el motor gráfico hasta el sistema de juego. Sin duda, estos antecedentes justifican de sobras las grandes expectativas despertadas.

El argumento de la nueva entrega se ha situado en el año 2741, 400 años después del primer *Ground Control*. La acción va a desarrollarse en el planeta Morningstar Prime, uno de tantos mundos colonizados por la Crayen Corporation. Durante la guerra de la independencia contra los terran, las comunicaciones quedaron destruidas, de forma que las colonias han ido evolucionando aisladas unas de otras.

Tras ese largo periodo de silencio, algunos de los planetas se unen en una hermandad llamada The Northern Star Alliance (NSA). Cuando las comunicaciones se restablezcan, empezará un nuevo conflicto imperial entre la alianza, los terran y una tercera facción, los nómadas viron. Este último grupo entró en contacto con los humanos cuando su espacio fue violado por la Crayen Corporation. Más concretamente, por Sarah Parker, la heroína de la primera entrega.



La inclusión de los virons ampliará la jugabilidad del título.

Contra el mal

El juego ofrecerá dos campañas: una para los NSA y otra para los viron. La segunda se centrará en los intentos de esta facción nómada de echar un cable a sus aliados de la NSA para impedir que los terran refunden su imperio. Esta nueva facción aportará algo más de riqueza a las opciones multijugador. Según Henrik





Las defensas estáticas podrán ser capturadas.

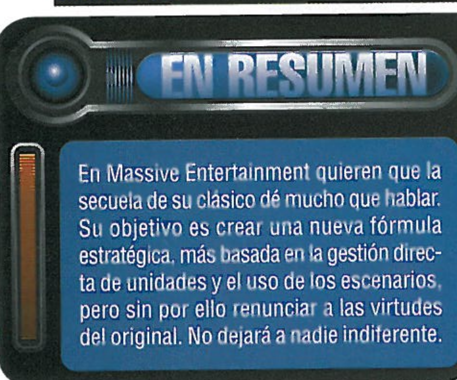
Sebring, diseñador jefe del proyecto, "las diferencias entre facciones no viene dadas por las unidades de que disponen unas y otras, sino por características que afectan al conjunto de la raza y que tienen que ver con detalles como la manera en que les afecta la meteorología o el viento".

Otra de las novedades es que las unidades se podrán controlar de forma individualizada. En la anterior entrega, las unidades siempre formaban escuadrones, pero ahora puedes elegir entre agruparlas o gestionarlas por separado. Si las separas, podrás sacar partido a detalles de interacción con el escenario como la posibilidad de apostar unidades dentro de los edificios o apoderarte de armamento.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Massive Entertainment
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Julio



EN RESUMEN

En Massive Entertainment quieren que la secuela de su clásico dé mucho que hablar. Su objetivo es crear una nueva fórmula estratégica, más basada en la gestión directa de unidades y el uso de los escenarios, pero sin por ello renunciar a las virtudes del original. No dejará a nadie indiferente.

Henrik Sebring asegura que "este nuevo sistema también permitirá crear escuadrones con distintas unidades". De este modo, junto a las opciones de formación de las unidades, podrás crear grupos más versátiles y letales. La inteligencia artificial del juego se encargará de colocar cada unidad en la mejor posición dentro del grupo. Otra novedad es que tus efectivos van a tener la posibilidad de acumular experiencia y dispondrán de puntos débiles que pueden ser explotados.

Mira a tu alrededor

El juego va a dar un mayor protagonismo al entorno. Existen cinco ambientes distintos, desde paisajes urbanos a terrenos volcánicos pasando por desiertos, islas o zonas pantanosas. Cada uno de estos ambientes hará que sea necesario modificar la estrategia. Los paisajes urbanos serán el mejor terreno para que la infantería se desenvuelva, mientras que los carros de combate tendrán mayor relevancia en terrenos desérticos.

Todo apunta a que no va a tratarse de un simple cambio de entorno natural, ya que los desarrolladores han apostado por sacar el máximo partido a cada uno de los ambientes. Encontrarás elementos que puedes aprovechar para dar cobertura a tus tropas y la libertad de cámara te permitirá escrutar hasta el último rincón del escenario.

A nivel técnico, destaca también la posibilidad de acercarte a las unidades para adoptar una perspectiva similar a la de los juegos de acción en tercera persona. Las espectaculares animaciones de los personajes y la calidad del sonido auguran una experiencia muy inmersiva.

Todo apunta a que las facciones no contarán con demasiadas unidades. Eso sí, la mayoría de ellas dispondrán de dos tipos de armas o un muy alto grado de especialización. Por ejemplo, vas a poder contar con


Los edificios podrán ser tomados en aras de la estrategia.


Utilizar las unidades más adecuadas a cada tipo de escenario será clave.


Los combates más encarnizados pueden ser casi casa por casa.


La cámara libre te permitirá convertirte en un reportero de excepción.



No sólo las unidades terrestres tendrán protagonismo en el título.

francotiradores o unas tropas de asalto muy eficaces en combates a cara de perro.

Los mapas se han reducido sustancialmente, pero no por ello resultarán pequeños. Los desplazamientos de un punto a otro resultarán muy ágiles, ya que se han incluido lanzaderas que te permitirán centrarte en combatir y olvidarte de largas travesías de un punto a otro. No habrá recolección de recursos, pero sí un sistema de puntos de intendencia que podrás invertir en mejorar las unidades o adquirir otras nuevas. Una vez conseguidas éstas, se trata de emplear las lanzaderas para colocar las unidades en el campo de batalla.


Los efectos gráficos y el sonido prometen mucha espectacularidad.

Transporte público

Las lanzaderas son vehículos grandes, pesados y poco maniobrables. Por eso, necesitarán zonas de aterrizaje. Estas zonas están prefijadas en el escenario y podrán ser capturadas por la infantería. Si el enemigo las controla todas, difícilmente podrás salir airoso de la partida. Henrik Sebring explica que "las lanzaderas no sólo servirán para transportar tropas, también pueden ser útiles en tareas de reconocimiento y fuego de apoyo". Estas naves se podrán configurar de distintos modos, ya sea para armarlas mejor o dotarlas de mayor autonomía y capacidad de transporte. Esto añadirá atractivo al juego, sobre todo en las partidas multijugador, en las que será de vital importancia controlar las zonas de aterrizaje para recibir refuerzos o dar cobertura a las tropas.

Una de las novedades es que las unidades se podrán controlar de forma individualizada

En este apartado, el multijugador, los desarrolladores planean la posibilidad de jugar la campaña entera a tres bandas, con un jugador humano manejando a cada una de las facciones y luchando con los otros dos misión tras misión. Está por ver si los objetivos de la campaña individual también tienen validez en este modo de juego o todo se limita a un enfrentamiento según los cánones multijugador pero en los escenarios de la campaña. Las partidas multijugador más normales enfrentarán a jugadores con áreas de ataque y de defensa asignadas.

Ground Control 2 está llamado a ser uno de los títulos más interesantes de este verano. Su primera entrega aportó un aire nuevo a la estrategia, pero sus autores pretenden ir incluso más lejos esta vez. Su objetivo es que el número 2 de la serie plantee una pequeña revolución por su capacidad para ampliar las opciones estratégicas y hacer un uso inteligente de las posibilidades de los escenarios.

EL PODER DE LA NSA

Te presentamos algunas de las unidades con las que vas a tener que bregar en la campaña de la alianza galáctica.

SOLDADO DE ASALTO



Muy versátil. Puede dejar fuera de combate vehículos enemigos y entablar combates contra la infantería con éxito. Se trata de una unidad ideal para romper las formaciones enemigas.

FRANCOTIRADOR



Utilizado en el lugar adecuado, resulta del todo letal. Permite cubrir grandes áreas y es muy efectivo dentro de las ciudades, donde puede causar estragos resguardado en los edificios.

TERRADYNE LIBERATOR



Un carro de combate veloz ideal para avanzar rápido hacia el enemigo. Es especialmente útil en terreno abierto. Su tecnología le permite actuar tanto de día como de noche con gran precisión.

LANZACOHETES TERRADYNE



Sus misiles pueden operar tanto contra objetivos terrestres como aéreos. Puede disparar bajo cualquier situación meteorológica con efectividad. Está escasamente blindado y debe ser protegido.

ARTILLERÍA MÓVIL



No hay que explicar la utilidad de las piezas de artillería. Puedes saturar zonas del escenario para frenar el avance enemigo. Su largo alcance permite mantenerlos lejos de la zona de combate.

TRUE CRIME
Streets of LA

Estamos ante **otro título con piel y cerebro de consola** que da el arriesgado salto a nuestros compatibles. Pocos son los títulos de campanillas que se libran de este paso. *True Crime* **va a ser el enésimo en probar fortuna en un entorno lúdico** ni mejor ni peor, **diferente**.

Por J.J. Cid



Cerca de este punto tiene lugar anualmente la E3.

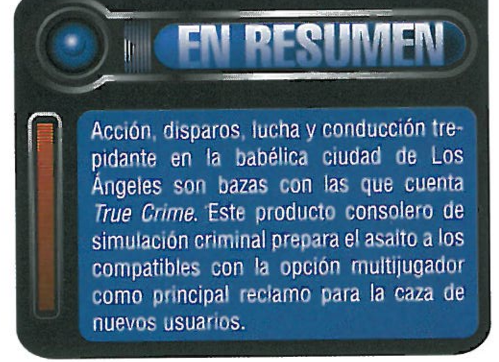

En el modo multijugador podrás dejar de manejar al rudo Kang.

La globalización, en lo que a videojuegos respecta, tiene un nuevo rostro: las conversiones y los productos multiplataforma. Las fronteras que separaban compatibles de consolas y unas consolas de otras se diluyen a marchas forzadas y tienden a desaparecer ante el empuje de los productos todoterreno. Son una nueva estirpe de producciones interactivas que lo mismo sirven para un roto que un descosido, para una Xbox que un PC.

True Crime: Street of LA pertenece a esta nueva hornada de productos globalizados hasta la médula. Por si no estás demasiado puesto en el mercado consolero, te avanzamos que este título fue una de las principales apuestas de su distribuidora para la pasada campaña navideña. Seguro que recuerdas sus anuncios en televisión, repletos de imágenes del personaje inmerso en una ensalada de tiros a cámara lenta, con explosiones de fondo y a ritmo de hip hop.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Luxoflux
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Mayo



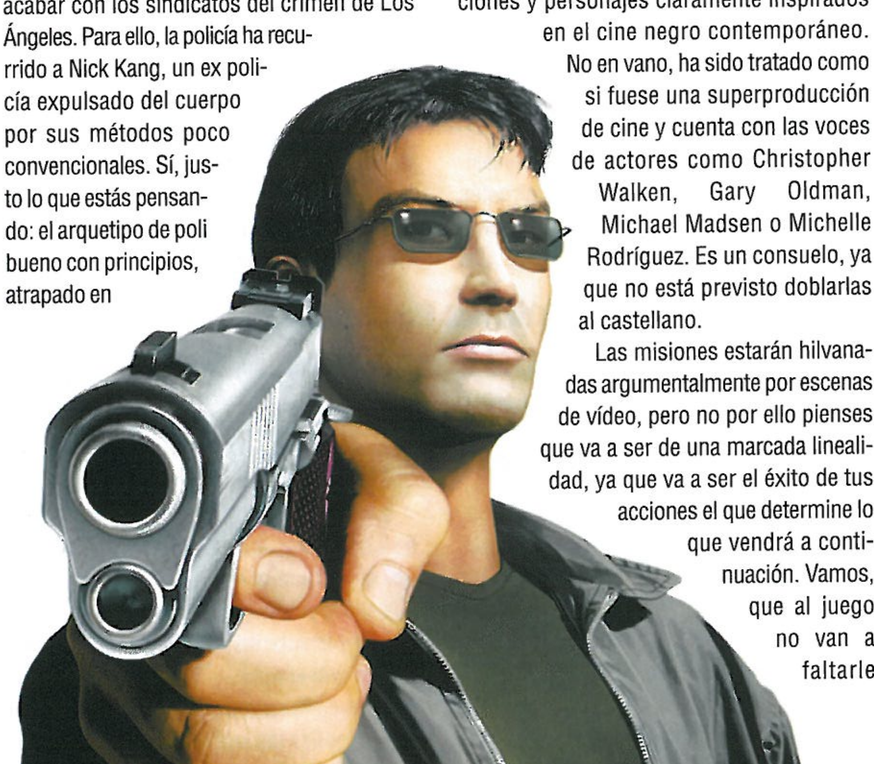
EN RESUMEN

Acción, disparos, lucha y conducción trepidante en la babélica ciudad de Los Ángeles son bazas con las que cuenta *True Crime*. Este producto consolero de simulación criminal prepara el asalto a los compatibles con la opción multijugador como principal reclamo para la caza de nuevos usuarios.

GTA Killer

Es casi inevitable comparar este juego con las últimas entregas de la serie *Grand Theft Auto*. Su puesta en escena, su ambientación y su alto contenido en violencia y lenguaje malsonante no hacen más que recordarnos al juego de Rockstar.

En *True Crime*, tu misión va a consistir en acabar con los sindicatos del crimen de Los Ángeles. Para ello, la policía ha recurrido a Nick Kang, un ex policía expulsado del cuerpo por sus métodos poco convencionales. Sí, justo lo que estás pensando: el arquetipo de poli bueno con principios, atrapado en un mundo violento y sin escrúpulos al que tiene que enfrentarse traspasando los límites de la Ley. Pobre alma atormentada.



El juego contará con una trama principal compuesta por 20 misiones agrupadas en cinco capítulos. Durante estas misiones, se nos presentarán una serie de submisiones ajenas a la trama principal que darán algo de variedad (y duración extra) al juego. En cuanto a ambientación, el juego es rico en situaciones y personajes claramente inspirados en el cine negro contemporáneo. No en vano, ha sido tratado como si fuese una superproducción de cine y cuenta con las voces de actores como Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen o Michelle Rodríguez. Es un consuelo, ya que no está previsto doblarlas al castellano.

Las misiones estarán hilvanadas argumentalmente por escenas de vídeo, pero no por ello pienses que va a ser de una marcada linealidad, ya que va a ser el éxito de tus acciones el que determine lo que vendrá a continuación. Vamos, que al juego no van a faltarle



Las opciones del juego en red serán bastante variadas.


Por perseguir, perseguiremos hasta un jet privado.


No, no nos hemos confundido con la imagen. Aunque lo parezca, no es Max.


Como buen policía de LA, los métodos de Nick Kang no serán muy refinados.

A RITMO DE RAP



Si algo destacaba en la versión consolera de *True Crime* era su potente banda sonora. Más de 50 canciones originales te acompañarán durante toda la aventura. Artistas reconocidos como Snoop Dogg, Warren G o Ice Cube han contribuido al entorno musical del juego. En España, coincidiendo con la salida de las versiones PS2 y Xbox del título, se puso a la venta el CD de esta banda sonora. Por si te interesa, fue comercializado por el sello discográfico Edel Music y cuenta con 20 de los mejores temas que aparecen en el juego.

puntos de inflexión, giros argumentales o tramas alternativas.

Max, Tommy y las artes marciales

True Crime intentará poner al jugador en la piel de un auténtico policía de Los Ángeles. Para ello, se ha optado por recrear la ciudad íntegramente con el mayor grado de exactitud posible. En total, el escenario abarcará una extensión virtual de más de 600 Km². Todo este espacio podrá ser recorrido por Nick Kang usando todos los medios de transporte que se le presenten en la ciudad. La diferencia con respecto a otros juegos es que esta vez no vas a tener que robar los vehículos que pilotes, sino que podrás requisarlos en nombre de la Ley.

No todas las misiones irán sobre ruedas. En ocasiones, el protagonista tendrá que bajarse del coche para patear al criminal de turno al más puro estilo Jet Li. En estas fases, podrás ejecutar vistosos combos, en la línea de los más espectaculares juegos de lucha de consolas. Pero esto no es todo. El juego también incluirá fases de infiltración o asalto en las que hacer uso de tu pericia en el combate físico o en el uso de armas de fuego.

En ocasiones, el protagonista se bajará del coche para patear al criminal de turno

Tal vez el principal reclamo de esta versión para compatibles sea el modo multijugador. En esta opción podrás usar todo lo conseguido o desbloqueado en la partida en solitario. El límite de jugadores será de cuatro personas y se podrá jugar mediante Gamespy o a través de LAN. Existirán cinco modos de juego diferentes: Carreras Callejeras y The Chase, que pondrán a prueba tu habilidad al volante; Dojo Master, en el que te enfrentarás en combates cuerpo a cuerpo; The Beat, un concurso para atrapar criminales en un periodo límite de tiempo, y Battle Master, que hará las veces de deathmatch en toda regla.

En breve podremos comprobar qué da de sí *True Crime: Streets of LA* en nuestros compatibles. Y, por qué no, vanagloriarnos otra vez de que tarde o temprano todos los grandes juegos consoleros acaban cumpliendo su cita con los compatibles.



ALIAS

En breve, **una de las series de más éxito** al otro lado del Atlántico **visitará** las pantallas de **nuestros PC**. Sí, suena a la historia de siempre. Pero esta vez quizás haya **buenas razones para** mirar más allá del marketing, **el glamour televisivo y la licencia**.

Por G. Masnou

La experiencia te acaba enseñando a desconfiar de los juegos que vienen acompañados de una licencia cinematográfica o televisiva de cierto renombre. En muchos casos, se trata de productos lastrados por el oportunismo. Facturados a toda prisa, aspiran a venderse más por el título que llevan en la carátula que por su calidad intrínseca o la solvencia técnica de sus creadores. Sin embargo, la primera toma de contacto con *Alias* ha sido más satisfactoria de lo esperado. Acclaim no sólo está reproduciendo con éxito el universo de la serie, sino que además ha logrado hacer de ello ¡un videojuego divertido!

Para los que suelen mantenerse a una distancia prudencial de la caja tonta, decir que *Alias* es una serie norteamericana que narra las peripecias de Sydney Bistow, una esbelta joven que lleva una doble (o triple) vida. Además de estudiante universitaria, es agente de la CIA y está infiltrada en la SD-6, agencia terrorista que pretende destruir. La serie ha logrado el pequeño milagro de superar en audiencia a *Expediente X* gracias a una mezcla de intriga y acción adrenalínica muy eficaz entre el público adolescente.

Metal sólido

Hay que aclarar que *Alias* no será el juego de espionaje que ponga patas arriba el subgénero de la cautela y el sigilo. Sus ambiciones son otras, y están más encaminadas a la fidelidad a la fórmula del clásico *Metal Gear Solid* que a una desmedida sed de innovación.

El juego muestra sus cartas desde el principio: escenarios completamente tridimensionales, pasadizos repletos de guardias y cámaras de vigilancia, perspectiva en tercera persona, constantes comunicaciones por radio con tus superiores y una protagonista capaz de desplazarse sigilosamente, pegar la espalda a la pared y asomar la cabeza para divisar lo que se esconde tras cada esquina.

Se trata de un entorno francamente familiar que pronto se ve alterado por una característica rompedora: la pantalla partida en tiempo real. ¿Has oído hablar de Brian De Palma? ¿Recuerdas esas famosas secuencias a pantalla partida con las que el director norteamericano muestra la misma acción desde distintos puntos de vista? Pues algunas de las fases de *Alias* seguirán la misma

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Acclaim
EDITOR:	Acclaim
DISPONIBLE:	Junio

EN RESUMEN

Si Acclaim logra plasmar en la pantalla del ordenador la misma experiencia perturbadora, frenética y atractiva que ofrece la serie televisiva en que se basa el juego, *Alias* será caballo ganador. De lo contrario, puede convertirse en el enésimo juego que echa por la borda una estupenda licencia.

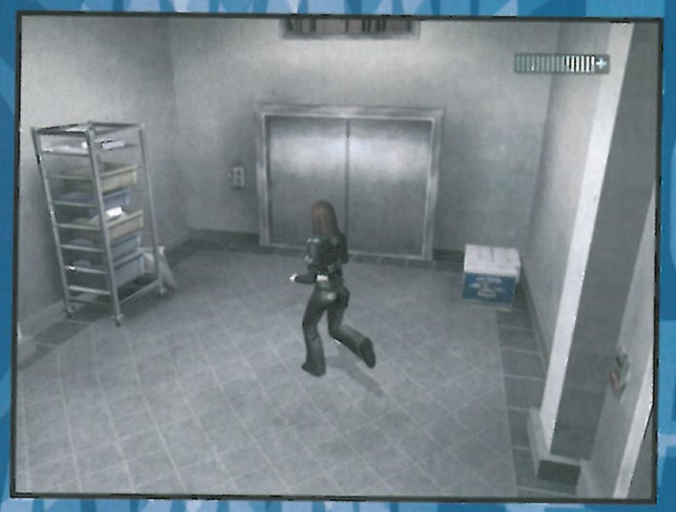
De vez en cuando, *Alias* pondrá a prueba tus neuronas.



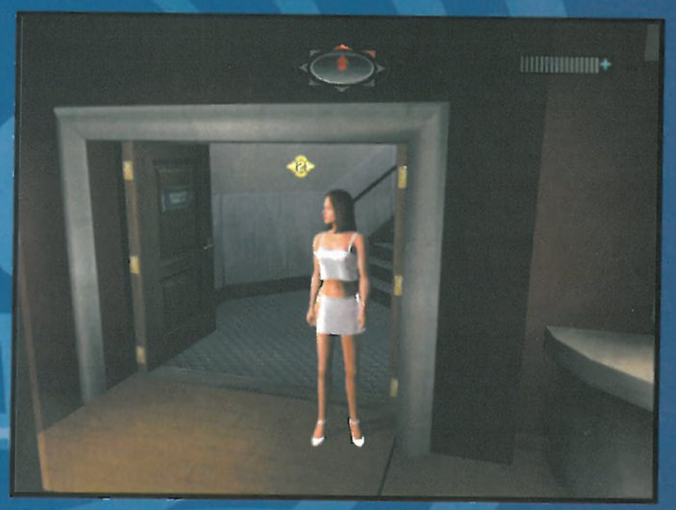
El mapa resultará vital para aquellos jugadores con problemas de orientación.



Un golpe en la entrepierna y combate finiquitado.



La protagonista del juego ofrecerá un inmejorable aspecto desde cualquier ángulo.



El armario de Sydney debe ser la envida del vecindario. Y debe lavar con un detergente muy bueno también.

lógica, permitiendo al jugador seguir las acciones desde distintos ángulos a la vez, lo que dará una detallada perspectiva sobre el entorno nada habitual en los juegos de acción.

En cuanto a combates, se ha optado por una solución simple: podrás desplegar sin mayores complicaciones todo un arsenal de movimientos de ataque y defensa diferentes. De hecho, recuerda a lo visto en *Enter The Matrix*, ya que también te bastarán unas pocas teclas para ejecutar todo tipo de golpes, bloqueos, contraataques y espectaculares movimientos de desarme. En este apartado, sobresaldrá también la posibilidad de coger cualquier objeto del escenario (sillas, sartenes, botellas) y utilizarlo a modo de arma blanca.

Podrás coger cualquier objeto del escenario y utilizarlo como arma blanca

Mujer fatal

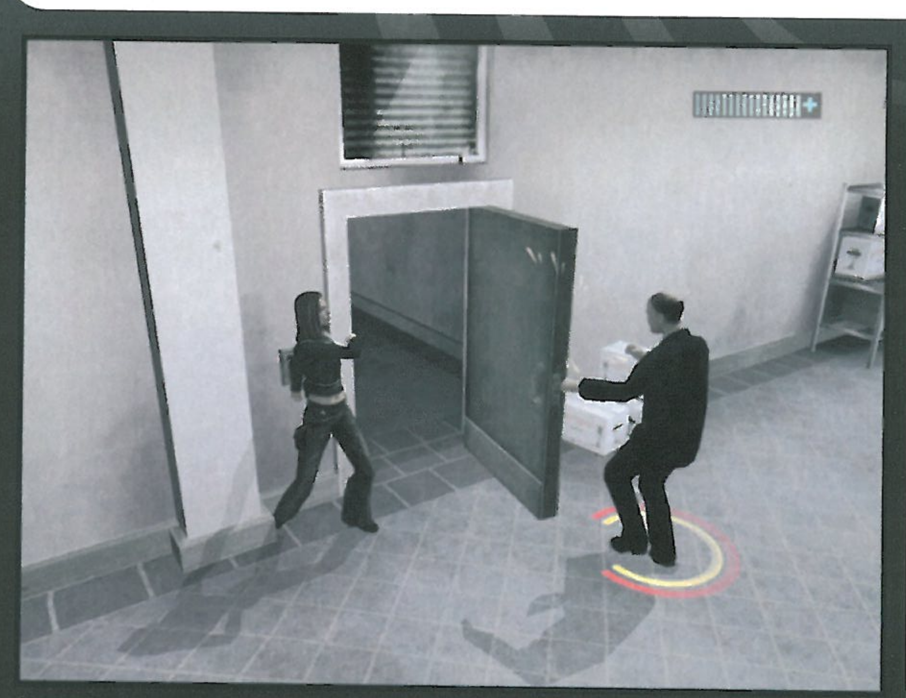
Las habilidades de Sydney Bistow poco o nada tendrán que envidiar a las de héroes del sigilo y la destrucción paciente como Snake o Sam Fisher. Como el impagable agente Mortadelo, nuestra heroína tendrá que echar mano de un amplio surtido de disfraces para completar con éxito algunas misiones. Así, convenientemente disfrazada, podrá pasar por ciertas zonas sin llamar la atención o sobrevivir a condiciones climatológicas extremas. Sydney también dispondrá de dos modos de visión distintos que le ayudarán a detectar el peligro con mayor eficacia. El primero es una visión térmica en semipenumbra y el segundo, una especie de radar que indica la posición exacta de cada enemigo.

Aquellos que empiecen a hartarse de la socorrida fórmula de sigilo y combates se alegrarán de saber que *Alias* también incluirá un gran número de minijuegos. Apertura de cajas y puertas con ganzúa digital, manipulación de sistemas informáticos o ejercicios basados en superar un detector de mentiras son algunos ejemplos. Y todos estos minijuegos estarán perfectamente integrados en la trama y diseñados para resultar todo un desafío sin por ello llevar a la frustración. El veredicto final, dentro de unas pocas semanas.

CUESTIÓN DE DINERO

En Acclaim se han embarcado en todo un despliegue de medios para llevar a la ficción interactiva el universo de *Alias*. Jennifer Garner (la actriz que interpreta el papel de Sydney Bistow) y el resto de compañeros de la serie grabaron sus voces y aportaron sus rostros para que éstos pudieran ser integrados en el videojuego. Además, el productor de la serie, J.J. Abrams, y el equipo de guionistas de Buenavista Interactive colaboraron con el equipo de desarrollo para desarrollar juntos el completo guión del juego. Veremos si estas hechuras de juego de alto presupuesto y esta intensa colaboración entre profesionales de los dos medios da los resultados apetecidos.





Cualquier elemento del escenario servirá para eliminar a los enemigos.

AVANCE

GOLDEN LAND

Justo cuando **empezábamos a pensar que** en el rol **casi todo estaba ya escrito** y que nadie iba a permitirse el lujo de abandonar los caminos más trillados, **una compañía rusa se empeña en demostrarnos lo equivocados que estábamos.** ¿No querías fantasía?

Por J. J. Cid


El circo te espera si tienes dotes acrobáticas o te gusta hacer el payaso.

Golden Land es un juego de rol en dos dimensiones creado por una casi desconocida compañía rusa. Vamos, que hay triple motivo para la sorpresa: tiene un origen exótico, renuncia a los entornos tridimensionales que predominan en el rol actual y tiene un punto de partida atípico. Si las imágenes que ilustran este artículo no te convencen, ya puedes pasar página y buscar propuestas roleras más convencionales. Este juego es un producto singular que tal vez sólo guste a una minoría, a degustadores de títulos fuera de la norma.

Denominación de origen

Como parece que el párrafo anterior no ha conseguido desanimarte (después de todo, sigues ahí, ¿no?) paso a explicarte con algo de detalle lo que me encontré al instalar *Golden Land* en mi disco duro.

El juego ha sido desarrollado por Burut C.T. Según sus creadores, *Golden Land* es la evolución de otro juego de la misma compañía, *Heath: The Unchosen Path*. El juego va a situar al jugador en un entorno fantástico alejado de los cánones tópicos de la serie *Dungeon & Drangons*. En este mundo, la magia y la tecnología evolucionan en paralelo sin eclipsarse la una a la otra. El punto de partida recuerda a *Arcanum*, una de las más curiosas propuestas roleras recientes. Y hay que decir que las similitudes entre un juego y otro van bastante más allá de la temática.

No habrá pautas predeterminadas que limiten la asignación de puntos del personaje

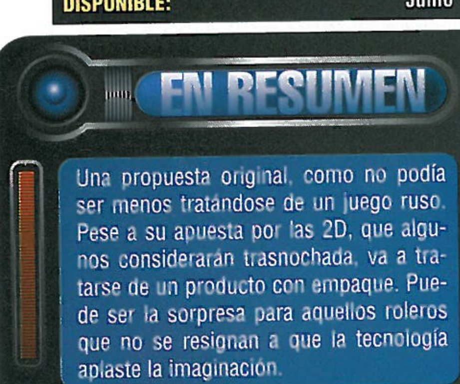
El proceso de creación y evolución del personaje se perfila como bastante sencillo. El jugador deberá decidir cómo distribuye los puntos de bonificación disponibles entre una serie de características y habilidades. Luego tocará seleccionar un nombre. Eso será todo, ya que no está previsto que existan profesiones o especializaciones, aunque sí podrá elegirse entre tres tipos de personajes prediseñados.

Durante el juego, serás tú el que elija cómo se siguen distribuyendo los puntos de experiencia obtenidos. El diseño del personaje será del todo abierto, ya que no habrá pautas predeterminadas que limiten esa asignación. Se trata de un sistema propio pensado para otorgar al juego la máxima



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Burut C.T.
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Una propuesta original, como no podía ser menos tratándose de un juego ruso. Pese a su apuesta por las 2D, que algunos considerarán trasnochada, va a tratarse de un producto con empaque. Puede ser la sorpresa para aquellos roleros que no se resignan a que la tecnología aplaste la imaginación.


Visualmente, tal vez sea una de las propuestas 2D más destacadas.


Piénsatelo bien antes de decidir tu bando en una pelea entre clanes.


Las grandes distancias no asustan cuando dispones de un buen barco.

flexibilidad posible, aunque guarda puntos de contacto con la última edición de las reglas de D&D, que también prevén una asignación libre de puntos.

Libertad contenida

En *Golden Land*, el jugador va a ser quien lleve las riendas en todo momento. Las acciones se desarrollarán en un mundo enorme, escenario de múltiples misiones. Existirá una línea argumental principal definida, pero va a ser el jugador el que se encargue de ir eligiendo qué misiones secundarias asume y cómo va cubriendo etapas hacia el objetivo central. Las posibilidades van a ser enormes, tanto en caminos a seguir como en la forma de enfrentarse a los retos que van surgiendo.

En Burut, aseguran que completar la aventura central puede ser cuestión de entre 75 y 120 horas, muchas más si el jugador se decide a explorar a fondo las posibilidades alternativas. Y es que el juego permitirá al jugador realizar acciones tan impensables como acabar con todos los monstruos y personajes no jugadores que existen.

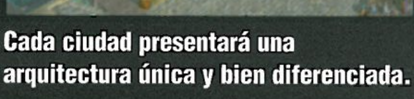
Gráficamente, el juego va a ser una delicia. Como hemos comentado, está creado íntegramente en dos dimensiones, pero el nivel de detalle alcanzado en todos sus parajes resulta extraordinario. El motor del juego, denominado AGE, permitirá la representación de efectos climatológicos y la representación del paso de las horas del día. Todo ello, sin pagar el peaje de unos requisitos mínimos sangrantes.

La sensación general al jugar a *Golden Land* es que estamos ante un tipo de rol poco convencional, en la línea de propuestas tan personales como *Arcanum* o *Fallout*. Aun así, en algunos momentos recuerda propuestas más ortodoxas como *Baldur's Gate* (por el desarrollo de sus misiones), *El Templo del Mal Elemental* (por sus bien estructurados combates por turnos) o incluso *Morrowind*. Y éstos son juegos que tienen en común haberse convertido en iconos del género, algo a lo que bien puede aspirar este juego ruso.

Pero estas similitudes no deben eclipsar la sensación de frescura que rezuma este título. Por sus inteligentes diálogos, por la belleza de los lugares que visitamos, por la cantidad de situaciones en las que te verás envuelto y por el aroma de buen rol que lo impregna todo.

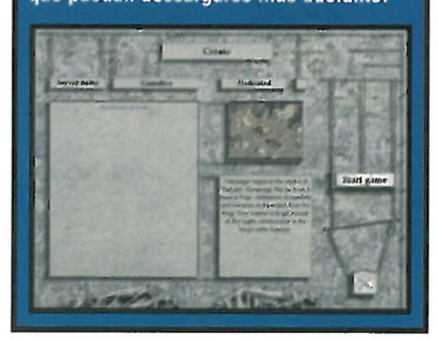

Para un buen ladrón, las casas más opulentas serán todo un objetivo.

Cada ciudad presentará una arquitectura única y bien diferenciada.



ROL EN COMPAÑÍA

La opción multijugador en *Golden Land* se perfila como bastante sencilla. En este modo de juego, varios jugadores se enfrentarán a una pequeña aventura al margen de la campaña principal o resolverán alguna pequeña subtrama relacionada con ésta. En un principio, sólo estará accesible una misión llamada Motivos de Turbenian. Esta aventura partirá de Khuaring, la capital de Turbern. El objetivo será un amuleto llamado la Luz del Cielo. La mecánica de esta misión pasará por la concentración de combates y consecución de objetivos. Su resolución parece bastante sencilla, así que es de prever que en Burut trabajen en nuevos módulos multijugador que puedan descargarse más adelante.



CRUSADER KINGS

Si ya pasaste por *Europas Universalis* y *Victorias*, tal vez te resulte un poco repetitivo volver a lo mismo pero en otra época. O tal vez sea precisamente el ladrillo que te faltaba para acabar de construir tu particular monumento a la historia alternativa.

Por O. Garcia

Si no te asusta la estrategia sesuda y te gusta la Historia con mayúsculas, seguro que ya has oído hablar de la compañía sueca Paradox. Estos santos varones trabajan desde hace años en una serie de juegos de estrategia histórica de idéntica mecánica y ambientación variable. Además, sus productos no son comida rápida, sino elaborados manjares en los que debes bucear unas cuantas horas antes de empezar a saborearlos.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Paradox
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Mayo

EN RESUMEN

Está visto que con este nuevo título Paradox ni quiere ni pretende revolucionar el marco estratégico que ellos mismos han creado. Sin duda, *Crusader Kings* va a ser una opción tan sólida como continuista, aunque es probable que las pequeñas novedades que va a ofrecer justifiquen su compra.

Se trata de juegos profundos, ricos en detalles y de unas posibilidades prácticamente infinitas en lo que a remodelaciones históricas se refiere. El último de la estirpe va a llamarse *Crusader Kings* y ofrecerá, una vez más, un oportuno cambio de escenario y época.

¡Santiago y cierra España!

Crusader Kings se sitúa (quién lo diría) en el glorioso periodo de las Cruzadas, ese particular genocidio religioso que a los europeos les dio por practicar en plena Edad Media. Unas cruzadas que abarcaron desde 1095 hasta 1270 pero que a los



Parte del desarrollo del juego se basa en los acontecimientos que se desencadenan.



Crusader Kings va a ser un simulador de luchas dinásticas.

desarrolladores les ha dado por ampliar un poco más. Concretamente, el juego comprenderá de 1066 a 1452.

No obstante, el sistema de juego no se centrará en las Cruzadas. *Crusader Kings* seguirá siendo otro recio ejemplo de gestión social, económica y territorial. Así, aquellos que tengan algún *Europa Universalis* en su currículum tendrán mucho ganado, sobre todo porque parece que Paradox va a seguir con su costumbre de no incluir tutorial para principiantes y volverá a recurrir a una interfaz que no resulta ni mucho menos obvia a los que no hayan jugado antes a juegos de la serie.

Cada uno de los principales personajes del juego tendrá características distintas

Ligeras modificaciones

Una de las diferencias, en cuanto a sistema de juego, es que esta vez no vas a poder elegir cualquier reino o nación incipiente del mundo: deberás conformarte con una de las naciones cristianas de Europa. Ni siquiera los grandes califatos medievales (como el de Córdoba) o las repúblicas mercantes (como Venecia o la Liga Hanseática) estarán disponibles. De igual forma, no podrás jugar con los Estados Pontificios, aunque sí podrás llegar a controlar al Papa y decidir en qué momento quieres llamar a una Santa Cruzada.

Aun así, los posibles puntos de partida son incontables. Más que nada, porque podrás elegir entre encarnar a un rey, un duque o un conde. Si optas por dirigir todo un reino, deberás asegurarte la fidelidad de tus vasallos directos así como la de las gentes a tu cargo, establecer alianzas matrimoniales y cuidar de tus enemigos tanto como ellos cuidan de ti. Y si eres un conde o un duque, deberás hacer exactamente lo mismo, pero a menor escala.

Al centrarse en este aspecto dinástico, los chicos de Paradox han optado también por dotar al juego de un marcado toque rolero. Ojo: no te imagines vagando por ahí y acumulando objetos mágicos y puntos de experiencia. Lo que han hecho es dar una identidad a cada uno de los principales personajes que pueblan el mundo de *Crusader Kings*. Reyes, duques, condes, sus vasallos y sus familiares estarán representados en el juego no sólo por sus nombres, sino también por características distintas.

Así, por ejemplo, antes de nombrar a alguien para el cargo de canciller deberás valorar, además de su habilidad diplomática, si es un negociador implacable o bien una persona arbitraria o incluso si tiene una salud delicada y una edad avanzada. O si, por ejemplo, planeas tener descendencia (algo imprescindible si no quieres que tu dinastía muera contigo), tal vez te sea muy útil un personaje libidinoso con tendencia a la procreación indiscriminada. Aunque tal vez uno casto y puro reciba más favores papales y tenga mayor aceptación entre el clero...

Sea como sea, seguro que este aspecto "rolero" servirá para añadir aún más profundidad y complejidad al invento, y al mismo tiempo te ayudará a sumergirte en esta apasionante historia de intrigas palaciegas, matrimonios de conveniencia y refriegas entre moros y cristianos.

LA BATALLA DE HASTINGS

¿Por qué empezar el juego en 1066 y no en 1095, con la primera cruzada, o en el siglo V, con el inicio de la Edad Media? Pues porque 1066 fue el año en el que tuvo lugar la batalla de Hastings, una violenta refriega que acabaría por imponer el sistema feudal en Inglaterra. Enfrentados por los derechos de sucesión a la corona, Harold Godwinson y Guillermo de Normandía se enfrentaron en el sureste de Inglaterra. Las tropas normandas, mejor preparadas y adiestradas, lograron imponerse tras un día entero de arduos combates en el que Harold acabaría muerto. Con ello, Guillermo ocuparía el trono inglés, trayendo consigo un largo periodo de prosperidad y estabilidad a un reino fértil en disputas dinásticas y convirtiéndolo en una de las potencias de la época.





La mecánica de *Europa Universalis II* sigue aquí tan viva como siempre.



Garantizar la supervivencia de tu dinastía será indispensable.

BLADE & SWORD

Aprovechando que la fantasía oriental está de moda, Planeta editará *Blade & Sword*, un juego en el que se mezclan la acción y el rol. En él podremos controlar a tres personajes que lucharán contra criaturas monstruosas en una China desolada.

Por X. Robles

Podrás escoger uno de estos tres personajes para acabar con los villanos.

El juego empezará situándonos en una Antigua China arrasada por monstruos, zombis, perros rabiosos o lobos malignos. Para librar a tus amarillos congéneres de tanto horror, dispondrás de tres valientes personajes: una asesina muy rápida pero con poca fuerza, un soldado guaperas que sabe de todo un poco y un guerrero mongol, que, equipado con una gran espada, acabará con todo lo que se le ponga por delante sin hacer preguntas.

Los desarrolladores prometen más de 140 horas de juego divididas en tres capítulos y un total de 40 niveles. El juego es en dos dimensiones y alcanzará una resolución máxima de 800 x 600. Los gráficos irán en la línea de los de *Diablo II*, con mención especial para unos espectaculares efectos climáticos: lluvia, nieve, viento... En este aspecto, un punto a favor para *Blade & Sword* es que los requisitos técnicos mínimos serán muy asequibles: Pentium II a 266 MHz, 128 MB de RAM y una tarjeta gráfica poco potente.

La versión que hemos probado presenta ciertas carencias, empezando por una inteligencia artificial no demasiado coherente. Tal vez uno de los principales problemas sea que no podrás obtener armaduras, armas o anillos a lo largo de la historia. Todo lo que se podrá hacer es aumentar el poder de la espada de que dispongas engarzándole joyas.

Arte marcial

Sin duda, la mayor atracción del juego va a ser su sistema de combate. A medida que avance la aventura, los personajes irán subiendo de nivel y aprendiendo nuevas habilidades de Kung Fu. Algunas servirán para recuperar el maná (bueno... el Chi) más rápidamente, otras para golpear con más fuerza... El jugador será quien decida qué habilidades quiere aprender primero en función de su estilo de lucha.

El sistema de ataque y defensa se basará en hacer clic de manera obsesiva sobre los enemigos. Para paliar la posible monotonía de este sistema, se brindará la posibilidad de construir nuestros propios combos de golpes, que servirán para acabar de una forma más variada y eficaz con los enemigos.

En definitiva, parece que *Blade & Sword* gustará a los amantes de este género, pero está por ver si las novedades que incorpora serán suficientes para atraer a la gran mayoría de los jugadores.

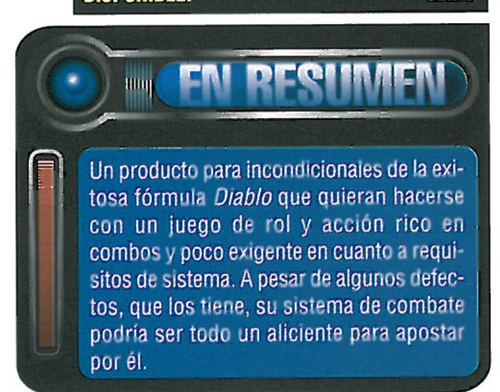


Interactuar con la gente será importante para obtener nuevos objetivos.



DATOS

GÉNERO:	**Acción/Rol**
DESARROLLADOR:	**Pixel Studios**
EDITOR:	**Planeta DeAgostini**
DISPONIBLE:	**Junio**



EN RESUMEN

Un producto para incondicionales de la exitosa fórmula *Diablo* que quieran hacerse con un juego de rol y acción rico en combos y poco exigente en cuanto a requisitos de sistema. A pesar de algunos defectos, que los tiene, su sistema de combate podría ser todo un aliciente para apostar por él.



Personalizar los combos será un elemento decisivo.

JOINT OPERATIONS
Typhoon Rising

Estaba claro que **Novalogic tenía la experiencia** necesaria para competir con *Battlefield* **en el terreno de los grandes conflictos** contemporáneos multijugador. **Los seguidores** de la fórmula **ya pueden frotarse las manos**: otro gran juego **asoma**.

Por S. Sánchez

Bonito camuflaje el del compañero de enfrente.

Por muy odiosas que sean las comparaciones, es casi imposible dedicar un par de páginas a *Joint Operations* sin hacer referencia a *Battlefield*. Pese a sus diferencias, se trata de juegos que parten de similares premisas y se dirigen al mismo tipo de público. Ambos ofrecen inmensos campos de batalla virtuales pensados para alojar a gran número de jugadores.

Tanto en la demo como en la versión en desarrollo de *Joint Operations*, hemos podido participar en fastuosos combates multijugador de hasta 100 contendientes. En ellas, nos ha quedado claro que el juego está orientado a las partidas on line, pese a la inclusión de un modo solitario que consiste en una serie de misiones parecidas a las de *Delta Force: Black Hawk Down*. El principal aliciente de este modo complementario va a ser, sin duda, la posibilidad de pilotar los 30 vehículos aéreos, terrestres y marítimos que también estarán disponibles en el multijugador.

Sin tanques

Lo único que vas a echar de menos en este juego son los grandes blindados. Esa ausencia se debe a que no son adecuados en un entorno bélico como las selvas de Indonesia, donde se desarrolla el juego.

En cuanto al apartado multijugador, hemos podido acceder a varios modos de juego. Además de los clásicos combates por equipos, el de captura de la bandera, las misiones en cooperativo o el rey de la colina, está la opción llamada Avanzar y asegurar, que tal vez vaya a ser la estrella de este simulador bélico. Se trata de una variante del modo de captura de las bases de *Battlefield*, sólo que las bases deben capturarse de una en una: para controlar una de ellas, debes hacerte primero con la más cercana. En fin, muy parecido al modo Carnicería de *UT 2004*.

Casi todos los escenarios en que se podrá jugar tienen un punto en común, la combinación de áreas terrestres y acuáticas, por lo que se hará especialmente importante encontrar una forma efectiva de trasladar a las tropas. A priori, los helicópteros, un medio de transporte versátil y rápido del que

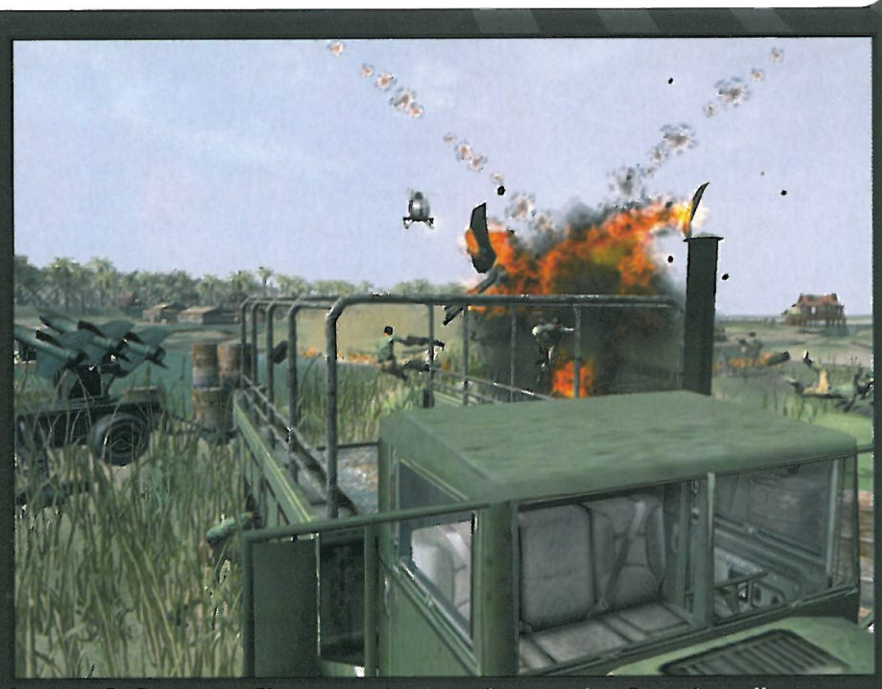


DATOS

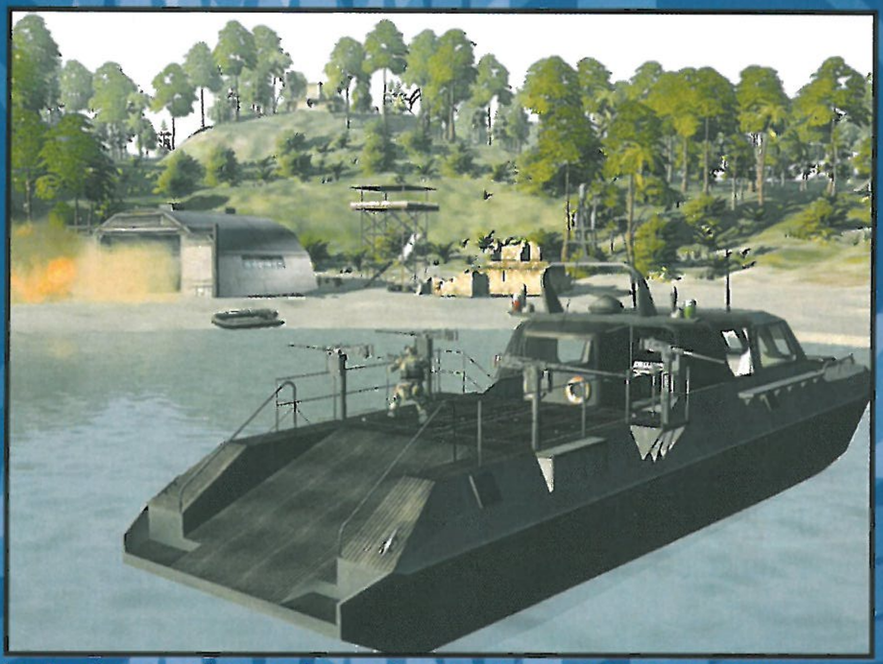
GÉNERO:	**Acción**
DESARROLLADOR:	**Novalogic**
EDITOR:	**Friendware**
DISPONIBLE:	**Junio**

EN RESUMEN

Joint Operations se perfila como un digno competidor de *Battlefield*: seguro que más de un jugador ávido de novedades se muda de un conflicto virtual al otro. Lo que queda en duda es si las escasas diferencias entre el juego de DICE y el de Novalogic bastarán para que el éxodo sea masivo.

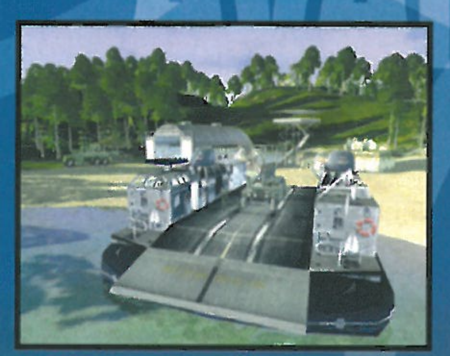


Estas explosiones no están nada mal para un juego eminentemente on line.


Los jugadores podrán tomar la posición de artillero de todo tipo de vehículos.


Podrás elegir entre varios tipos de uniformes, rostros y nacionalidades.


Las junglas de Indonesia son un lugar ideal para la guerra de guerrillas.


La coordinación en el transporte de tropas será vital.


Dispondrás de una serie de mensajes grabados para comunicarte.

encontrarás multitud de modelos distintos en el juego, parecen la opción más práctica. Sin embargo, a medida que avances descubrirás nuevas tácticas e irán ganando peso las embarcaciones, una opción que a veces da un resultado mejor que los helicópteros. Por ejemplo, es posible que tus enemigos estén tan pendientes de evitar posibles incursiones aéreas que una lancha Zodiac cargada de tropas pueda causar estragos.

A los mandos

El manejo de todos los vehículos resulta extremadamente sencillo, mucho más de lo que se haya podido ver en cualquier otro juego hasta ahora. Eso sí, tan importante como el manejo de los vehículos va a ser la capacidad para sacar partido de las especializaciones de los soldados. Durante la partida, habrá momentos en los que podrás cambiar de especialidad y pasar, por ejemplo, de ingeniero a francotirador, pero eso dependerá del estado de la batalla.

Podrás pilotar hasta 30 vehículos, ya sean aéreos, terrestres o marítimos

Otro punto interesante de las partidas de *Joint Operations* será que se podrán configurar para que no acaben hasta que uno de los bandos controle todas las bases, lo que puede traducirse en partidas de más de tres horas de duración, con transiciones día y noche incluidas.

Lo mejor de todo es que Novalogic se ha propuesto crear una sólida comunidad de jugadores. Para ello, ha creado un completo servicio llamado NovaXchange pensado para que los jugadores puedan colgar y descargar nuevos contenidos para el juego, como, por ejemplo, mods o nuevos mapas.

Igual de importante será la posibilidad de registrar en la página web de Novaworld los escuadrones que se vayan formando en el juego. Para crearlos, bastará con que un jugador haga de comandante y se dedique a ir reclutando soldados durante la partida. Este comandante podrá dividir los escuadrones en grupos de combate para luego, a través de una ventana táctica, dar órdenes de forma más sencilla y práctica. Las actuaciones de estos escuadrones se verán reflejadas en una clasificación oficial también disponible en Novaworld.

HORA H

En las partidas más largas, experimentarás el paso del tiempo y su incidencia en la luz. Aquí tienes un ejemplo de cómo se ve la misma escena a distintas horas.



SOLDIERS
Heroes of World War II

En 1939 comenzó **uno de los periodos más estremecedores** de la historia reciente. **La Segunda Guerra Mundial** fue un conflicto de extraordinaria virulencia que **ha inspirado** cientos de películas y decenas de videojuegos. ***Soldiers*** va a sumarse a la lista.

Por J.J. Cid

Si nos propusiéramos elaborar un reportaje anual sobre juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, nunca nos faltarían títulos para llenarlo. Este conflicto bélico es fuente inagotable de inspiración para los desarrolladores y cada año se editan varios títulos situados en este escenario.

Por eso, no es extraño que ante un nuevo juego ambientado en este conflicto lleguemos incluso a plantearnos si tiene sentido volver a inspirarse en un conflicto tan trillado. Además, el juego es un cruce entre dos de los subgéneros virtuales más superpoblados, la estrategia en tiempo real convencional y la estrategia a lo *Commandos*. Pese a tan rutinarios antecedentes, puedes creer que esperamos con impaciencia la edición de este juego.

Táctica con control

Hemos tenido acceso a una versión muy temprana del juego, pero lo visto resulta muy prometedor. *Soldiers* enfocará la estrategia desde un punto de vista táctico. De esto se desprende que no existirá ningún tipo de gestión de recursos ni nada por el estilo. El juego presentará unos objetivos que deberás resolver con las tropas asignadas más futuros refuerzos que puedan llegar (o no) durante la misión.

La forma de dirigir a tus hombres será la habitual en estos casos, con la excepción de que podrás tomar momentáneamente el control directo sobre tus unidades, lo que acentúa aún más el componente táctico en muchas de sus misiones. En ocasiones, habrá fases cuyo desarrollo se asemejará a lo visto en *Commandos*. El control directo de tu puñado de hombres es ideal para llevar a cabo misiones de sigilo e infiltración, pero también puede resultar muy útil en otras de desarrollo más convencional, ya que siempre amplía el número de decisiones tácticas disponibles.

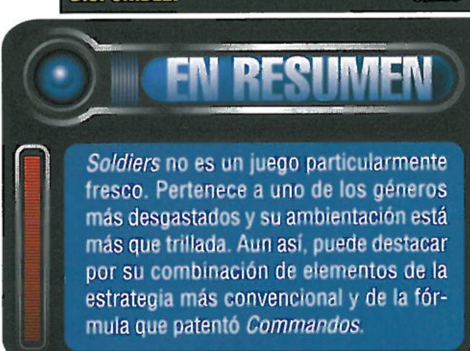
La guerra es el terror

Los entusiastas de este periodo histórico no perdonarían que un producto de este tipo no supiese reflejar fielmente lo ocurrido en esta guerra. No estamos hablando de representar el espanto humano que ocasionó, sino más bien de reflejar fielmente todos los elementos bélicos que participaron en ella. En este apartado, *Soldiers* echará el resto



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Best Way
EDITOR:	Codemasters
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Soldiers no es un juego particularmente fresco. Pertenece a uno de los géneros más desgastados y su ambientación está más que trillada. Aun así, puede destacar por su combinación de elementos de la estrategia más convencional y de la fórmula que patentó *Commandos*.



Un mortero acaba de dejar incomunicada esta villa francesa.



No es demasiado inteligente parapetarse cerca de un depósito de combustible.



Las tropas del Eje harán valer su superioridad en armamento pesado.



Todo lo que aparece en los escenarios de *Soldiers* será susceptible de ser destrozado.



Las escaramuzas entre blindados dejarán poblaciones totalmente devastadas.

reflejando con exactitud las armas, vehículos y tropas que tomaron parte en este conflicto. El alcance de las armas, sus tiempos de recarga, los uniformes de los soldados, la consistencia de los blindados… todo responderá a sus valores reales. Lejos de parecer un dato anecdótico, del conocimiento que tenga el jugador de sus tropas dependerá gran parte de su éxito.

Del conocimiento que tenga el jugador de sus tropas dependerá gran parte de su éxito

El motor del juego asegura resultados muy llamativos. Todo está representado en 3D y dispondrás de control total sobre la posición desde la que quieres observar los acontecimientos. Tus unidades se moverán por el escenario con escrupulosa fidelidad a la forma en que lo harían sus homólogas reales. El detalle en este apartado es tal que todos los movimientos realizados para la consecución de algunas órdenes estarán perfectamente plasmados en pantalla. De esta manera, por ejemplo, tus hombres no desaparecerán directamente al acercarse a un vehículo para subir en él de forma automática, sino que podrás observar acción por acción cómo se realiza toda la maniobra.

El motor gráfico se encargará también de presentar la acción a diferentes horas del día y con condiciones meteorológicas diversas. Nos ha llamado la atención la representación del daño ocasionado a los diversos elementos del juego. Prácticamente todo puede ser destruido en *Soldiers*. Las explosiones vistas en la versión del juego que hemos probado representaban realmente lo que sucedía en ese momento. De esta manera, dependiendo del arma utilizada y del elemento abatido, la explosión se ejecutaba de una manera o de otra. Ver realmente lo que sucede cuando acabas con un inoportuno francotirador (y de paso, con todo el edificio que le servía de parapeto) con la ayuda de un poderoso tanque no tiene precio.

Este verano veremos qué tal han finiquitado los ucranianos de Best Way su particular aproximación al conflicto bélico por excelencia: la Segunda Guerra Mundial.



El tipo de explosión que veas dependerá de la agresión sufrida.



UN CRUCE EXPLOSIVO

Si conoces las sagas *Commandos* y *Sudden Strike*, combínalas en tu mente y quizás te puedas hacer una idea de cómo será *Soldiers: Heroes of World War II*.



SUDDEN STRIKE

Las similitudes con *Sudden Strike* son evidentes. La concepción básica del desarrollo de las misiones y la forma de comandar tus unidades serán casi calcadas a las de esta saga. Quizás el desarrollo de *Soldiers* sea un punto menos frenético.



COMMANDOS

De los juegos de Pyro recoge su profundidad táctica en el manejo de pequeños grupos. Poder controlar personalmente las tropas te dará la posibilidad de crear tácticas mucho más complejas en las que el grado de precisión y coordinación serán decisivas.

Fondos

a color en tu movil

puedes llamar al 806 41 69 90

Envía MMS16 + espacio + codigo de la foto elegida al 7808

ej: MMS16 36487 (toro) al 7808

36975 35937 36904 36487 36326 36215 36648 37030 36613 36213 3549

36525 35546 45007 35365 36903 36103 36337 36155 36448 35501

36455 35230 45015 35221 36927 36329 36244 36524 36246

35559 35935 35989 35427 36901 35819 36236 37026 36164 35955

35332 36523 35568 36483 36634 35516 44019 36303 35028 37208

Lo+pedido

35321 36636 35614 35497 35484

36975 35479 35540 anim185 35482

36483 36457 36464 36481 37593

36491 35437 35175 35538

35370 36039 35486 36486

Animaciones

anim116 anim113 anim127 37271

anim203 anim197 vaquita anim122

anim207 anim118 anim124 37270

Fondos : Miscelanea

35439 37489 36616 36382 36283 36526 36281 36325 35980

36382 36382 36481 35542 37211 37479 36520 36633 37606

36607 36895 36460 35994 36207 37493 36604 36629 36036

37010 36027 36494 36605 37218 36395 35465 36346 36224

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Buscatonos envia POL20 + un espacio y una palabra al 7808 para la busqueda

Envia POL20 + un espacio y el codigo del tono al 7808 o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Musica : Top 50

80025	The Simpsons	Theme
80017	Mision Imposible	Film
80143	La Pantera rosa	Theme
84267	Buleria	David Bisbal
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
82172	Barcelona	Himno oficial
84203	Dos gardenias	Latin lovers
84068	Du hast	Rammstein
83188	Real Madrid	Himno oficial
84090	Tengo	Queco
83808	Himno de España	Himno
84432	Fuente de energia	Estopa
84440	El señor de los anillos	Tema principal
80726	No woman no cry	Bob Marley
84094	Himno de riego	Republica
82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
83883	Fraggle Rock	Television
84067	El Exorcista	cine
84446	Cara al sol	Himno
83796	La madre de Jose	El canto del loco
83662	Crazy in love	Beyonce & Jay Z
83584	Bring me to life	Evanescence
84252	Hey ya	Outkast
82935	Noches de bohemia	Navajita Platea
84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
80239	Final Countdown	Europe
80096	Pulp Fiction	Film
80277	Nothing else matters	Metallica
80044	Rocky	Film
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
83228	Samba Adagio	Safri Duo
80111	Sweet Child of Mine	Guns and Roses
80293	Its my life	Bon Jovi
80125	Mortal Kombat	Film
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
83655	Thunders truck	ACDC
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
80108	Benny Hill	Theme
84061	Shut up	Black eyed peas
84216	La costa del silencio	Mago de Oz
83814	Satisfaction	Benny Benassi
81459	Smoke on water	Deep Purple
83599	Papi chulo	El chombo
84202	Telefono antiguo	Sonido
80298	Master of Puppets	Metallica
80093	Equador	Sash
80056	Insomnia	Faithless
80062	In The End	Linkin Park
83675	Flight 673	DJ Tiesto

Música : Novedades

84481	Tiziano ferro	Sere nere
84480	Him	Funeral of hearts
84479	Blink 182	I miss you
84478	Master blaster	Hypnotic tango
84477	Metallica	Too late Too late
84476	Travis	Writing to reach you
84474	Alicia Keys	If I aint got you
84473	Outkast	Happy Valentines day
84472	Davinia	Como quieres que te quiera
84470	Kraftwerk	The model

Música : Lo+Pedidos

84192	Fuego en el alma	Sergio Dalma
84225	Stunt 101	G-Unit
CRAZY	Crazy in love	Beyonce
84198	You dont know my name	Alicia Keys
84199	Give it away	Red hot chili peppers
84073	Amor.com	Camela
83652	Not gonna get us	Tatu
84054	La esencia de tu voz	Rosa
83934	Te necesito	Luis Miguel
82625	Esta Luz Nunca Se Apagará	Mikel Erentxun
83430	Tú sigue así	OBK
80112	Free	DJ Quicksilver

Música : Cine-Tv

83834	La abeja maya	Televisión
80024	The Matrix	Film
80043	The Terminator	Film
83658	Star Wars	John Williams
80174	Expediente X	Television
80065	Friends	Theme
80091	20th Century Fox	Film
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
80285	James Bond	Film
80074	Las Tapitas	Anuncio ONCE
84207	Buffy Cazavampiros	Theme
84437	Charlie´s Angels	Theme
83866	La familia Munster	Televisión
80023	El equipo A	Theme
80336	El príncipe de Bel air	Television
83835	Indiana Jones	Film
84433	El Padrino	Cine
80195	Bajo del mar	La sirenita
82054	Star Wars	Intro
80249	May it be	El señor de los anillos
83836	Austin Powers	Theme
80238	El coche fantastico	Television
83837	MacGyver	Theme
80051	Heidi	Televisión
80048	Ain't no mountain high...	Anuncio Movistar
80083	La Pantera Rosa	Film
80082	Nos vamos a la cama	Los lunis
84029	Dirty Dancing Time of Life	Film
80114	Angel	Theme
82012	Shin Chan	Sinosuke
83619	Urgencias	Television
80270	Futurama	Theme
83645	Psicosis	cine
83838	Top Gun	Film
80729	Cocacola	Anuncio
80194	Semos diferentes	J. Sabina y Santiago S.
80296	Bar coyote	Cine
84066	Beverley Hills Cop	Film
80687	Armageddon	Film
84206	Forest Gump	Film
80313	Moon river	Desayuno con diamantes
80168	El fantasma de la opera	El fantasma de la opera
83901	Star Trek - The Next Generation	Theme
80075	Hedwigs Theme	Harry Potter
80138	Hawaii Five-O	Theme
84231	Looney Tunes	Theme
84268	Beetle Juice	Film
83638	Casablanca	Film
80762	Alf	Theme
80189	Cantina	Star Wars
80704	Embrujadas	Television
80369	Bonanza	Theme
80063	Harry´s Wonderous	Harry Potter
80212	Ally McBeal	Theme
80172	Ghostbusters	Film
84229	Blade runner	Film
84233	Zorba el griego	cine
83687	El Superagente 86	Televisión

www.moviluniverso.com

ESPECIALISTAS EN LOGOS, TONOS, FOTOS, POLIFONICOS PARA TU MOVIL

Games

los últimos juegos del mercado para móviles !!!

Envía **JAVA12** +espacio +cod. del juego al **7808**

O LLAMA AL 806 41 69 96

Top Games

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com



lo+pedido

1088	XIII
1086	Nightmare Creatures
1089	Splinter Cell Extended Ops
1201	Football Fever
1217	Chess
1223	Vampire

Fondos : Avisos Falsos










45037 · 45027 · 45007 · 45015 · 45009 · 45028 · 45013

Fondos : Dibujos/Comics















35936 · 35986 · 35499 · 37545 · 36083 · 35485 · 36996 · 35494

36472 · 37607 · 36225 · 36459 · 35493 · 37177 · 35440 · 36034

Fondos : Coches/Motor











35563 · 35204 · 35476 · 35210 · 35236 · 35213 · 36915

MP3

o si prefieres llama al 806 41 69 90

Envía **TONOS34** +espacio + codigo del mp3 al **7494**

¿cansado del ring de tu movil?

sonido real MP3 ya disponible en tu movil

YA PUEDES DISFRUTAR DE LOS MP3 EN TU MÓVIL

77082	ALELUYA	77054	HELLO!	77013	COMPUTADORA
77067	CHARLESTON	77056	NINO LLORANDO	77030	INTEL INSIDE
77069	DIXELAND JAZZ BAND	77057	NINO LLORANDO 2	77014	MODEM
77073	FOOTBALL MARCH BAND 5	77058	PEDO	77015	MORSE SOS
77080	INDIOS AMERICANOS	77091	RISA DE THRILLER	77012	ONDAS
77107	LOUIS AMSTRONG	77059	RISA MALVADA	77018	TELEFONO ANTIGUO
77104	MUSICA DE CIRCO	77060	RISA TONTA	77017	TUNING RADIO
77097	MUSICA MILITAR AMERICANA	77051	VOMITO	77019	APLAUSOS
77092	OPERA	77061	YEHAW	77039	ATAQUE AEREO
77101	THE ENTERTAINER	77021	BURBUJAS	77040	AVION CAYENDO
77105	TOQUE MILITAR	77035	CRISTAL QUE SE ROMPE	77023	BEEP BEEP
77000	20TH CENTURY FOX	77028	ELECTRICIDAD	77029	GONG
77001	EL GORDO Y EL FLACO	77020	EXPLOSION	77033	PIES DE PICAPIEDRA
77003	GOOD MORNING VIETNAM	77041	EXPLOSION 2	77025	RELOJ DE CUCO
77002	GRITO DE TARZAN	77031	LIQUIDO	77024	SALE CORRIENDO
77004	HASTA LA VISTA BABY	77038	PISTOLA 9 MM	77027	SONIDO DIBUJOS
77055	KARATE	77034	PUERTA QUE SE CIERRA	77026	TORNO DE DENTISTA
77032	PEPSI AÑOS 50	77036	TORMENTA	77049	BOCINA DE TREN
77005	SONIDO THX	77037	TRUENO	77042	COCHE ARRANCANDO
77052	ERUPTO BRUTO	77022	CAMARA DE FOTOS	77043	COCHE DE BOMBEROS
77053	ESTORNUDO	77016	CODIGO MORSE	77044	FRENAZO

SUENAN COMO MUSICA REAL

83838	Negrito del Colacao	Anuncio
80482	Fame	Film
80338	A night at the Roxberry	Film
80294	Flashdance	Film
80080	Grease	Film
80189	Titanic V2	Film
82012	A Little Less Conversation	Elvis Presley (Nike)
82110	Aquella Estrella de Allá	Gisela (Peter Pan)
80729	Conan the Barbarian	Film
80687	Halloween	Film
80810	Greatest American Hero	Theme
80095	South Park	Theme
80120	Ace Ventura	Film
80134	Inspector Gadget	Theme
80408	Star Trek - Voyager	Theme
80410	Dallas	Theme
84233	La historia interminble	Cine
83687	This is halloween	Pesadilla antes de navidad
82876	My Heart Will Go On (Titanic)	Celine Dion

Música : Disco Tecno

83786	Desenchantee	Kate Ryan
80067	Belissima	DJ Quicksilver
83863	Fallin high	Safri Duo
80642	Enjoy the silence	Depeche Mode
83580	Weekend	Scooter
80041	Heaven	DJ Sammy feat. Yaron
84226	Cafe del mar	Energy 52
81684	Mundian to bach ke	Panjabi Mc
81664	Children	Robert Miles
83661	Axel F 2003	DJ Murphy Brown
82361	Chihuahua	Dj Bobo
84572	Infected	Barthezz
84536	Crashed the wedding	Busted
80197	Sandstorm	Darude
83858	Alive	Sonique
83654	Just cant get enough	Depeche Mode
84573	Alone	Lasgo
81685	Tu es foutu	In-grid
83905	Out of space	The Prodigy
84363	Brainwashed	DJ Tomcraft
84361	The Bongo song (played a live)	Safri Duo
84263	Traffic	DJ Tiesto
81109	2 Times	Ann Lee
80115	Lady	Modjo

80147	I´m too sexy	Right said Fred
84584	Able to love	Benny Benassi
83579	Everything Counts	Depeche Mode
82173	Baya baya	Safri Duo
80554	One more time	Daft Punk
84570	In My eyes	Milk Inc
84470	The model	Kraftwerk
84461	Tour de France	Kraftwerk
84605	Shin chan dance	Shin chan
83801	Never let me down again	Depeche Mode
80089	YMCA	Village People
80107	Blue	Eiffel 65
80073	No good for me	The Progidy
80345	All that she wants	Ace of Base
80355	Funky Town	Lipps Inc
83859	California Dreaming	DJ Sammy
84556	Take me to the clouds above	LMC Vs U2
84596	Tanzen	Gigi D´agostino
84478	Hypnotic tango	Master blaster
83841	Dont go	Yazoo
83813	Big Muff	Depeche Mode
80208	Disco Inferno	The Trammps
80153	I Will Survive	Gloria Gaynor
80376	Around the world	Daft Punk
84183	Breathe	Prodigy
84196	Firestarter	Prodigy
83911	The Weather Experience	The prodigy
83798	Personal Jesus	Depeche Mode
84451	Ramp (The logical song!)	Scooter

Música : Españolas

83902	Son de amores	Andy y Lucas
84034	Uno mas uno son siete	Fran Perea
84426	Abre tu mente	Merche
83856	20 de enero	La oreja de Van Gogh
84057	En tu cruz me clavaste	Chenoa
82886	Ni más, ni menos	Los Chichos
82740	Maldito Duende	Héroes Del Silencio
83604	Loca	Malena Gracia
82004	A Dios le pido	Juanes
84428	Asturias	Melendi
84042	Ratoncitos colorados	Andy y Lucas
82430	Devuélveme la Vida	Antonio Orozco
84520	Oye el boom	David Bisbal
84475	Soy lo que me das	Chenoa
84500	Te quise tanto	Paulina Rubio
81690	Bye Bye	David Civera
82835	Miénteme	D. Bisbal y E. Gadel

84532	Ya nada volvera a ser como antes	El canto del loco
83290	Sin Miedo a Nada	Alex Ubago & Amaia
81689	Rosas y espinas	David Bisbal
83914	No es lo mismo	Alejandro Sanz
82284	Color Esperanza	Diego Torres
84586	Al menos ahora	Nek
82364	Chiquilla	Seguridad Social
83598	Mariposa traicionera	Mana
82813	Mi Jefe	Mojinos Escozíos
84531	La chica de la habitacion de al lado	Fran Perea
84072	Tanto la quería	Andy y Lucas
83642	No te escaparas	Hombres G
buleria	Bulería	David Bisbal
82247	Cannabis	Skape
83886	Caprichosa	Chayanne
83933	Rosas	La oreja de Van Gogh
84191	Una noche con arte	El arrebato
84429	Aunque no pueda verte	Alex Ubago
84427	Olvidate de mi	Iguana Tango
84538	Ni una lagrima mas	David Bustamante
84559	En tu ventana	Andy y Lucas
84530	Deseos de cosas imposibles	La oreja de Van Gogh
84439	Para llenarme de ti	Ramon
84213	Tequila	Cafe Quijano
83609	Ven ven ven	Sex bomb
84587	Como olvidar	David Bisbal
84537	Mi ritmo	Azucar moreno
82023	A San Fernando	Manolo Garcia
84468	Mueve el ombligo	Eurojunior
fuente	Fuente de energia	Estopa
84218	Mi corazon	Fran Perea
83578	Hasiendo el amor	Dinio
82436	Dígale	David Bisbal
82440	Dime	Beth
82448	Dolores Se Llamaba Lola	Los Suaves
84600	El ritmo de Maria	Andy y Lucas
84486	Dont stop the music	Rosa
84430	Saoke	Junior
83607	Besa mi piel	Natalia
82222	Cacho a Cacho	Estopa
81687	Puedes contar conmigo	La oreja de Van Gogh
81691	Jaleo	Ricky Martin
82005	A gritos de esperanza	Alex Ubago
82060	Alegría de Vivir	La Barbería del Sur
82091	Amor a la mejicana	Thalia
81686	Sambame	UPA Dance
84098	Agarrate a mi Maria	Enrique Urquijo
84056	Un siglo sin ti	Chayanne
83105	Por Debajo De La Mesa	Luis Miguel

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

O. GARCIA

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

D. VALVERDE

ANÁLISIS A LA CONTRA

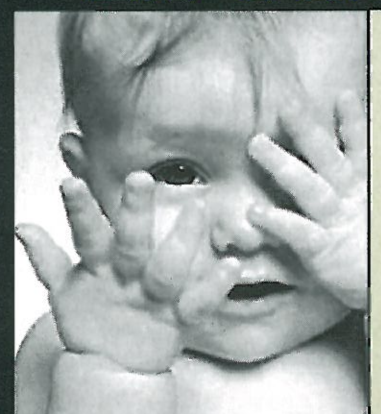
UNREAL TOURNAMENT 2004

Muy de acuerdo con el análisis de *UT 2004* de S. Sánchez de la revista de abril. Así que esto no es un análisis a la contra, sino más bien un mensaje de apoyo... con algún matiz. No veo mucho entusiasmo en las palabras del analista. La intuición incluso me dice que se quedó algo decepcionado por la escasez de novedades, el diseño conservador y todo eso, y que le ha puesto la nota que tocaba porque es un tipo serio y objetivo y reconoce que el juego en sí está muy bien. Si acierto, tengo que decir que también en esto estoy de acuerdo: esperaba algo más de este juego. Si me pongo en plan analista frío y racional, tengo que reconocer que es de lo mejorcito en su género y que las mejoras implementadas le dan algo más de interés. Pero como aficionado visceral que siempre espera la Luna (aunque luego se conforme con mucho menos), diría que sus creadores se lo podían haber currado un poco más: son ustedes muy buenos, señores, pero no vuelvan a dejarse la imaginación aparcada en la puerta.

Óscar Cueto (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Garcia vuelve al redil tras su breve (y seguro que desaprovechada) baja de paternidad. Ya estamos todos, dispuestos a seguir con lo nuestro. Eso sí, se ha introducido en esta santa casa una nueva (y revolucionaria, pueden creerlo) forma de distribuir el trabajo de redacción que ahora mismo pasamos a explicarles. Lean, lean...

No, éste tampoco es el hijo del camarada Garcia. Tal vez el mes que viene...

Faltan cuatro semanas:
Sigue abierto el bazar del análisis, donde se compran redactores de ocasión en bastante buen estado. Las últimas adquisiciones son X. Robles (no confundir con C. Robles, que también salió barato) y A. Biurrun. Están algo estropeados, pero aún pasarían la ITV sin necesidad de sobornar al funcionario de turno.

Faltan tres semanas:
Sí, alguna vez nos hemos quejado de que aquí se curra lo que no se ha escrito. Pero eso era antes. Ahora hemos conseguido acceder al Nirvana laboral gracias a una división del trabajo muy española: uno curra y los demás miran. De vez en cuando le preguntamos si necesita algo de ayuda, pero suele ser que no.

Faltan dos semanas:
El estajanovista incansable del que os hablábamos, el pilar sobre el que se sustenta ese milagro económico que es *Game Live*, no es otro que Nava. Quién si no. El tipo se despierta a mediodía, se toma su pote de Nocilla y su capsulita de jalea real y se tira currando hasta que canta el gallo.

Falta una semana:
Bueno, ya casi tenemos la revista gracias a lo mucho que curra el jefe y lo bien que miramos los demás. Así que dedicamos la penúltima semana a escaquearnos de la redacción con cobardes excusas para visitar museos, tabernas y templos gastronómicos. Vivir la primavera, en fin.

Hora cero:
La triste historia de siempre: cuatro jueguecillos de medio pelo, de esos que ni siquiera pasarán al currículum oficial de sus autores, llegan a última hora y hay que dejarse las pestañas analizándolos a todo correr. Pita sigue dándole vueltas a su casposo reportaje sobre la historia hecha juego. En fin, que los hemos visto más rápidos...

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Esta sección con su punto de cinefilia tonta también podría llamarse *Por un puñado de dólares*, porque casi todos los juegos que desfilan por ella han costado un pastón. O *Psicosis*, porque suelen ser muy violentos, aunque no en blanco y negro. Pero se llama como se llama, ¿algún problema?



EL BUENO

Painkiller es un juego muy educativo, ya que muestra de manera gráfica los riesgos que corres si no eres bueno. No bajes la basura, no te hagas la cama y no ayudes a esa vieja desdentada a cruzar la calle y acabarás en el Purgatorio, que es un sitio horrible, oscuro y lleno de monstruos. Así que ahórrate el mal trago: sé bueno.



EL FEO

Para qué nos vamos a engañar, como esto es una secta destructiva en la que todos somos míseros peones en el juego de otros y no se nos paga por pensar, nos conformaremos con lo obvio: los feos del mes son los personajes de *Manhunt*. ¿Acaso no lo parecen en las capturas que acompañan el análisis? Pues eso.



EL MALO

Sí, siempre supimos que el calvorotas de la serie *Hitman* era un asesino a sueldo. Pese a todo, tendíamos a disculparle por pura ignorancia: que si es así porque le programaron de pequeñito, que si sus víctimas tampoco es que sean trigo limpio... Después de repasar sus antecedentes en *Contracts*, ya no hay duda posible: es un mal bicho.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** People Can Fly • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 44 € • **PEGI:** +16



Por J. Ripoll

PAINKILLER

Far Cry, Unreal Tournament 2004, Battlefield Vietnam... **Pasada la tempestad**, debería venir **la calma**. Pues **no, sigue el diluvio** de acción espectacular. ***Painkiller*** **ha llegado para dar gusto a nostálgicos** de épocas superadas **y a quienes** simplemente **desean descargar tensiones** con un juego que da mucho más de lo que pide.

Mucha gente se acordará de *Doom*, *Serious Sam* y demás reyes del "mata, muere y resucita" jugando a *Painkiller*. Unos dirán que es un mal plagio, otros un brillante homenaje. En fin, el legítimo heredero o el hijo bastardo. Pero eso lo dirán otros, porque a mí *Painkiller* me recuerda, por encima de todas las cosas, a un chicle de fresa ácida.

No es broma. Juego a *Painkiller* y pienso en uno de esos chicles de gran tamaño que tantas veces tomamos siendo pequeños (o después de dejar de serlo). Tres golpes de mandíbula y las papilas gustativas se ahogaban en su sabor intenso de fresa ácida. Tres más y las papilas tenían que echar mano de memoria para acordarse de que aquello seguía siendo un chicle de fresa ácida. Vamos, que tras el tercer mordisco, podías seguir masticando como si nada o tirarlo a la basura y meterte otro en la boca.

Painkiller es así. Es un juego de inicio brillantísimo con un grave defecto: sus virtudes quedan claras desde el primer mordisco y empiezan a diluirse a partir de entonces. Tras una hora de juego, el factor sorpresa ha muerto. Por suerte, el entretenimiento sobrevive. Y es que *Painkiller* no juega en la liga de *Half-Life*, sino más bien en la de *Tetris*. Es decir, en la de los juegos cortos, repetitivos y, pese a todo, absurdamente divertidos.

El infierno en la Tierra

Barba de tres días, chupa de cuero, cara de cabreo y mucha incomprensión. Ése eres tú, Daniel Garner. Acabas de tener un accidente de coche. Aunque tu ropa no tenga ni una arruga ni tu cara un rasguño, estás muerto. No sólo eso, en el Cielo no te quieren. Así que debes vagar por un purgatorio donde monstruos de todo tipo se tiraban los trastos a la cabeza unos a otros hasta el día de tu llegada. Ahora ya no, porque se han puesto de acuerdo y los trastos (es decir, los cuchillos, hachas, lanzas...) te los tiran a ti. Cinco bloques, 20 niveles, siete horas... El Más Allá nunca volverá a ser lo mismo.



Si esta introducción te ha dejado con alguna duda, debes saber que a lo largo del juego disfrutas de unas escenas de vídeo tan largas como espectaculares donde todas las incógnitas tienen respuesta. Ahora bien, no te excites demasiado, en *Painkiller* la historia tiene la misma importancia que en una película porno. Aquí todo es ruido y furia. Sangre y destrucción.

Empecemos. Primeras imágenes, no hay palabras. Bueno sí, dos: PAIN engine. Señores diseñadores que quieran hacer un buen juego en primera persona, agéncienselo. Se trata del motor gráfico de *Painkiller,* creado para el juego por la gente de People Can Fly. Todos esos efectos tecnológicos de nombre impronunciable y que suben tanto el precio de las tarjetas gráficas, están aquí presentes. Todo, desde física realista a texturas de foto digital, humo, nieve y niebla como la nuestra. Y todo al servicio de unos niveles y enemigos que son punta de lanza de un juego que hace suyo el dicho "nada nuevo, sólo mejor".

Era razonable pensar que conceptos tan vaporosos como Purgatorio, Cielo o Infierno darían pie a escenarios de lo más variado, de lo


Estaca en el corazón enemigo. La gran física de *Painkiller* permite esto y más.


En algunos casos, se echa de menos la posibilidad de contar con granadas.

abstracto a lo extravagante. Por desgracia, los desarrolladores han mantenido la imaginación a buen recaudo y han optado por una colección impresionante de todos los lugares comunes de juegos de acción terrenales: teatro de ópera, cementerio, catedral, pantano, catacumbas, ciudad medieval, castillo nevado... Y así, hasta el agotamiento.

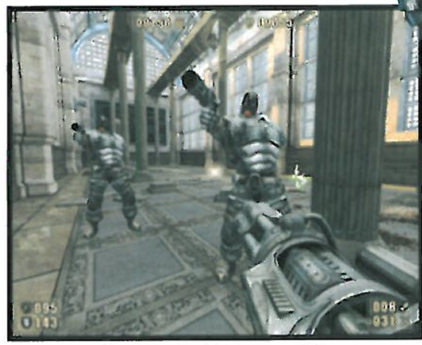
Da igual. Aunque la originalidad la vean de lejos, los platós son postales para el recuerdo. Llenos de detalles, adornados por texturas que nunca desentonan y construidos como una perfecta combinación de grandes espacios abiertos y rapidísimos viajes por pasillos estrechos. Brillantes, sin duda. Imperfectos, también.

Pasos pautados

Painkiller es un juego que anda sobre raíles y lo hace tal que así: el jugador queda encerrado en un escenario de tamaño variable, una vez elimina a todos los enemigos, la puerta se abre, cruza el punto de grabación de rigor y se prepara para el siguiente combate desigual entre muertos humanos y muertos extraños.

Y digo sobre raíles, porque durante toda la partida estamos guiados por "la flecha". Ella te indica por dónde ir o en qué lugar se esconde ese monstruito aún con vida al que debes dar caza para que la puerta bloqueada te deje pasar. Esa "flecha" es un truco que últimamente emplean mucho los programadores. Da ritmo y maquilla. Destierra el verbo perderse y camufla los posibles defectos en el diseño de niveles. Una "flecha" discutible y efectiva.

Llegó la hora de la verdad. La de echar un vistazo a los pilares que hunden o elevan a un juego como éste: armas y enemigos. De estos últimos, lo mejor que puede decirse es que son la razón por la que *Painkiller* vuela más alto que todos sus colegas revisionistas. Lo que más destaca en el juego son los enemigos, especialmente los enormes monstruos de final de nivel. Hay medio centenar de criaturas, grandes y pequeñas, cada una con su peculiar arma que determina su estrategia de combate. Kamikazes, tiradores de larga distancia, espadachines... Variedad es la palabra. ¿Difíciles? Depende del nivel que elijas. Aquí


Algunos enemigos tienen problemas de vista y una puntería lamentable.



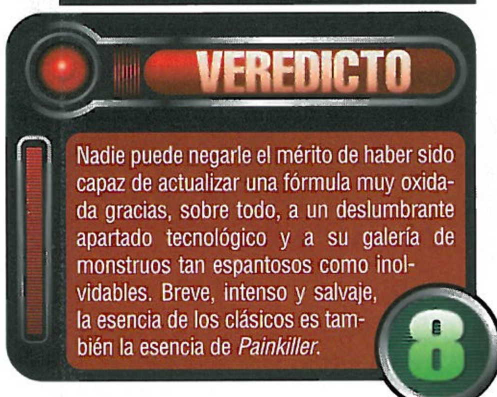
FICHA TÉCNICA

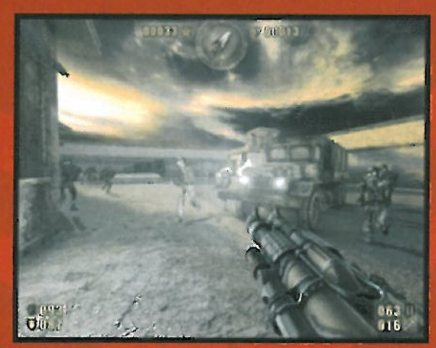
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	384 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.painkillergame.com





Una pega: los vehículos se miran, pero no se conducen.



Descubre pronto sus puntos débiles o prepárate para resucitar.

Lo que más destaca de Painkiller son los enemigos, especialmente los enormes monstruos de final de nivel

los enemigos casi siempre son muchos, pero pocas veces demasiados.

Mueren los muertos

Curiosamente los momentos de mayor dificultad del juego no llegan cuando el monitor está saturado de espectros del infierno, sino cuando hay solamente un bicho: el enemigo final de turno. Se trata de bestias de tamaño descomunal, el hecho diferencial del juego. Nunca nadie ofreció una colección similar de monstruos de más de 30 metros de altura y peso por determinar.

Por lo que difícilmente tendría cabida, ni siquiera en una nota a pie de página, sería por las armas. Pocas y discutibles. Y éste sí es su gran defecto. Para un juego de sus características, una oferta de sólo media docena resulta bastante ridícula. Es cierto que todas tienen disparo secundario, que recuperamos de *Duke Nukem 3D* aquella que permite congelar al enemigo para luego volarlo en pedazos, pero también lo es que la ballesta tarda demasiado en recargar, la ametralladora agota rápido la munición y el rifle inflige menos daño del deseable.

Afortunadamente, los escenarios proporcionan armas adicionales. Columnas que se derrumban, barriles cargados de dinamita, grandes lámparas que puedes echar abajo. Un ejemplo de cómo las innovaciones técnicas son la clave para transformar una fórmula caduca en un juego de éxito, y éste lo es. Aunque pueda cuestionarse su falta de humor, la rigidez de los niveles o la austeridad de su modo multijugador, nadie debería poner en duda que *Painkiller* es el chicle de fresa ácida más intenso y salvaje de los últimos tiempos. No alimenta, pero se hace necesario una vez lo pruebas.

LA MUERTE NO ES EL FINAL

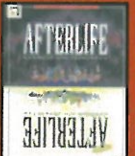
Uno de los atractivos de *Painkiller* es su punto de partida argumental, la posibilidad de moverte en escenarios tan exóticos como un purgatorio. Y existen precedentes.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM



La única incursión en el mundo del videojuego de Harlan Ellison, uno de los gurús de la novela fantástica y ciberpunk. Era un juego fascinante con un purgatorio futurista en el que un superordenador torturaba a los cinco últimos supervivientes de la raza humana.

AFTERLIFE



Uno de los mayores batacazos de LucasArts. Un juego de simulación en el que controlábamos Cielo e Infierno. Demasiado original y poco atractivo a nivel gráfico en una época donde *SimCity* ya era el principio y fin de todos esos simuladores. Ha envejecido mal.

DIABLO 2



El juego de rol para PC más importante de los últimos años. Acción en las mazmorras de un infierno medieval que consagró a Blizzard como una de las grandes desarrolladoras de todos los tiempos. Su continuación será realidad en un futuro próximo.

GRIM FANDANGO

Homenaje art decó con tono de cine negro a la celebración mexicana del 1 de noviembre. Obra maestra de Tim Schaffer y candidata a mejor aventura gráfica de todos los tiempos. El videojuego como obra de arte, la muerte como algo que despierta fascinación.

SILENT HILL 2



Poético e incomprendido. Pese a la vulgaridad de sus puzzles y combates, el de *Silent Hill* es un viaje obligado tanto para los seguidores de David Lynch como para quienes se empeñan en afirmar que el videojuego es incapaz de reflejar sentimiento alguno.



El camino por la muerte es más fácil con superpoderes como éste.

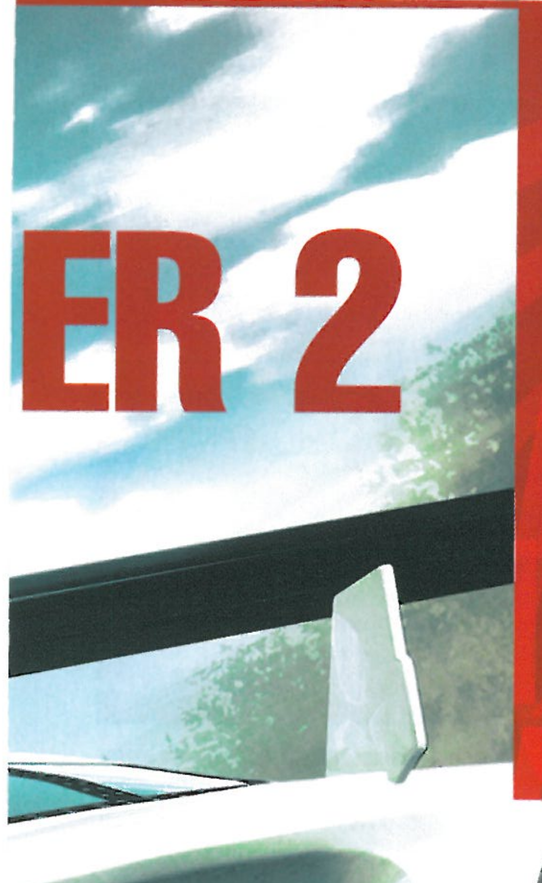
GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +12

TOCA RACE DRIV

Ultimate Racing Simulator

Tras la tardía conversión a PC de *Colin McRae Rally 4*, **Codemasters vuelve a superarse**. Toca descubrirse ante los reyes de la simulación automovilística. Toca reconocer que acaban de publicar **el mejor juego de carreras hasta la fecha**. Toca instalar en tu ordenador sin falta ***TOCA Race Driver 2***.

Por C. Robles





Las repeticiones son espectaculares. El comportamiento de la luz, delicioso.

Hasta 21 coches en pantalla y sin ralentizaciones, cada uno modelado con infinidad de polígonos y un nivel de detalle que raya la perfección. Si nos hubiesen hablado de un juego así hace un mes, nos habríamos echado unas risas. Pero existe. Tal vez requiera de un ordenador incluso superior al que Codemasters recomienda, pero aun así, funciona. A las mil maravillas. Con un nivel de detalle bien alto, no dudes que *TOCA Race Driver 2* es el juego de carreras por excelencia.

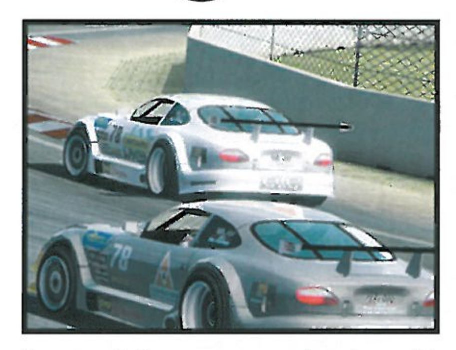
Algo nuevo

Olvídate de los que se consideraban grandes títulos del género hasta ahora, porque éste los ha dejado obsoletos. Al igual que en *Pro Race Driver*, en esta secuela eres un piloto "real" que se abre camino de competición en competición y va acumulando un dinerillo para prosperar e ir compitiendo en pruebas de mayor nivel.

Pero el modo en que se ha dado forma a esta idea en *TOCA Race Driver 2* es aún mejor. Con secuencias de vídeo escritas y dirigidas por especialistas de cine, con personajes tan



Experimenta con los pianos. A veces son una ventaja y a veces un suicidio.



Las repeticiones son espectaculares. El comportamiento de la luz, delicioso.

perfectamente animados que en ocasiones casi parecen reales, un doblaje perfecto y un sentido de la coherencia con las carreras pasmoso.

Los diálogos con tu manager entre carrera y carrera, con la representante de tu equipo o con los pilotos rivales resultan coherentes con el puesto que has obtenido o la manera en que has corrido. Así, si colisionas con alguien durante una carrera, puede que después de pasar por meta venga en persona a "agradecértelo". Y si consigues la primera posición en un campeonato, verás cómo todo el mundo quiere celebrarlo contigo.

Pero sin duda lo que hace diferente a este *TOCA Race Driver 2* es el modo en que evolucionas como piloto. El juego empieza fuerte, poniéndote al volante de un magnífico GT40 en plena carrera. A medida que avanzas por la pista, te van dando consejos por radio. En las secuencias de vídeo siguientes, descubres quién eres: un jovenzuelo todavía sin futuro con un manager que te trata como a un crío. No tenéis un duro, pero tenéis ganas de competir, que en principio es lo único que hace falta.

Para acceder a una nueva competición necesitas contar con el dinero suficiente para la inscripción. Y eso lo consigues si corres como el demonio y alcanzas un buen puesto en la anterior. A veces sólo puedes acceder a una nueva competición, pero en otras se te ofrecen un par de opciones. Así que, por ejemplo, te puedes ver en la tesitura de tener que elegir entre un campeonato de Ford Mustangs del 68 o algo más sencillito, como una competición de camiones de gran tonelaje.

Lo que hace diferente a este TOCA Race Driver 2 es el modo en que evolucionas como piloto

Teoría de la evolución

Cuantas más carreras ganas, de más dinero dispones. Cuanto más dinero disponible, mejores competiciones, lo que implica premios más sustanciosos, más medios de comunicación presentes, más fama, mejores patrocinios... Vamos, como en la vida real. Si la tele te elige para un reportaje, tu equipo recibe un dinerillo extra, perfecto para inscribirse en un campeonato de mayor nivel.

Pero no creas que resulta fácil. Como te decíamos, tus adversarios también son más difíciles de batir a medida que avanzas, ya que en cada competición participan los pilotos ganadores de otras (como tú). Así, el nivel de pilotaje de los rivales va mejorando de forma escalonada. Ganar con facilidad al principio no te asegura buenos resultados en fases avanzadas del modo historia. Debes adaptarte a los diferentes vehículos con los que debes correr, cada vez más difíciles de controlar, y estudiar a conciencia los numerosos circuitos que incluye el juego.

Vamos, que no va a ser fácil. Pero ni te imaginas la cantidad de estilos de conducción que tendrás ocasión de probar aquí. Desde carreras de turismos clásicos, como los potentísimos GT40 o los fabulosos Mustang de los 60, hasta las versiones

UN POCO DE TODO

De poco te servirá la experiencia adquirida en un turismo de alta competición a los mandos de un camión, por ejemplo. Pero lo que sí ayuda es el conocimiento del circuito. Memoriza el modo más adecuado de negociar cada curva en un primer intento y después preocúpate de descubrir las peculiaridades de cada nuevo vehículo.



¿Un Audi TT de competición en el circuito de Hockenheim? Tal vez pueda parecer sencillo, sí. Pero...



¿...un clásico con tracción trasera en Laguna Seca? ¡Demonios, ésa es casi la descripción del infierno! O aún peor...



...¡Camiones! ¿En un circuito urbano con estrechamientos, túneles y curvas de 90º? ¿Es que esta gente está loca o qué?



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera de España)
Voces	(bandera de España)

Web www.codemasters.com/tocaracedriver2

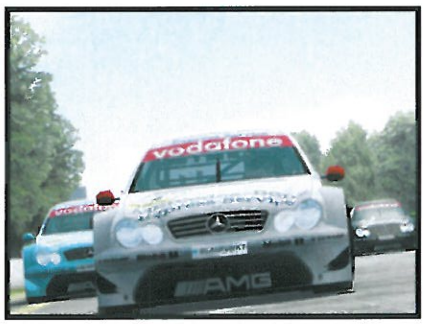


VEREDICTO

Codemasters se ha superado. Tras años facturando algunos de los mejores juegos de carreras para PC, acaba de dar un nuevo salto cualitativo con *TOCA Race Driver 2*, casi una película de coches interactiva. Las carreras virtuales nunca volverán a ser lo mismo después de este genial producto.

9

El cambio del vehículo de una competición a otra siempre es drástico.



Si te parecen muy detallados, deberías ver cómo se destrozan en movimiento.


¿Cuántas veces has soñado con conducir el coche de James Bond?


Las frenadas, el humo, las luces, los reflejos... todo es perfecto en *TOCA Race Driver 2.*

actuales de Mustang, los Jaguar XKR o los Mercedes.

Pero claro, con todo eso ya cuentas. Lo que no te esperas es lo demás: esas carreras en las que jamás te imaginaste compitiendo pero que te vendrán tan bien para obtener un dinerillo extra. Carreras de camiones, por ejemplo. ¿A que nunca te dijeron que llevarías un trasto de 15 o 20 toneladas cuando te hiciste piloto? Pero a veces hay que hacer lo que hay que hacer, como conducir monoplazas de Fórmula 3 o de Fórmula Indy.

Nada menos que 31 campeonatos oficiales aparecen en el juego, en los que pilotas toda suerte de vehículos igualmente reales, de todas las marcas, épocas y modelos. 35 trastos en total, pero tan dispares como lo puedan ser un Nissan Skyline, un Vintage y un Opel Astra.

Un realismo obsceno

Absolutamente todo en *TOCA Race Driver 2* se ajusta a la realidad como un guante. Todo. Desde la sensación de velocidad a las perspectivas de cámara interiores del coche pasando por los diálogos de las secuencias de vídeo, los avisos por radio de tu manager o las averías producidas por los golpes y colisiones. Desde la física más elemental al tirar del freno de mano en una curva en ángulo recto con un turismo normal a la más compleja combinación de elementos cuando tomas un bache a gran velocidad con un vehículo de tracción trasera con la caja de cambios dañada.

Y todo ese realismo sin apenas precedentes y ese extraordinario lujo de detalles viene envuelto en una puesta en escena aún más lujosa, cien por cien cinematográfica. Todo ello da como resultado el simulador más exigente, arriesgado, innovador, realista y ambicioso que hemos visto hasta la fecha. No lo dudes, Codemasters ha logrado desarrollar el juego de carreras definitivo.


Estos trastos se van de atrás en cuanto abres gas en una curva. Pero son una delicia.

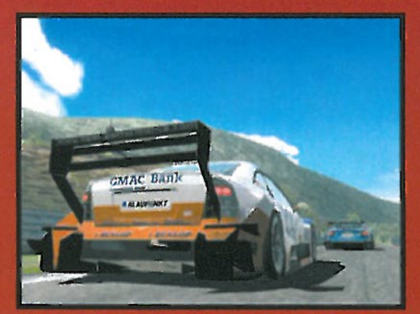

El GT40 de Ford es uno de los coches más exclusivos del mundo.


Las viejas glorias de Chicago también tienen cabida aquí.

INACCESIBILIDAD

Uno de los aspectos más llamativos de los juegos de carreras suele ser que te ponen al volante de vehículos a los que es difícil acceder en la vida real. *TOCA Race Driver 2* no es una excepción: el mejor motor de desperfectos y de física que ha existido hasta la fecha, al volante de monstruos potentísimos de todas las épocas, nuevos prototipos, coches de Fórmula NASCAR...


¿Creías que estos coches ya no existían? Pues existen. En Estados Unidos, todavía se celebran competiciones con ellos.


Y por más que tunees tu Astra, jamás conseguirás una aerodinámica tan profesional como ésta, claro.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

UEFA EURO 2

Por D. Valverde

Con la Eurocopa a la vuelta de la esquina, este ***Euro 2004* llega para saciar la sed de** épica y **fútbol** que te asola. **Acepta el reto** de EA Sports, **coge tu súper pad** "dual", el refresco de cola, las palomitas recién hechas **y lánzate a la conquista de la gloria** europea con la selección de tus sueños.


Las defensas son férreas y los regates no siempre tienen éxito.

Antes que nada, hay que remarcar que este *UEFA Euro 2004* no es un título programado desde las cenizas, como se esperaba, sino que se sustenta casi totalmente sobre las raíces de *FIFA 2004*. En parte es lógico, pero ya nos habíamos hecho a la idea de que iba a romper por completo con todo lo que habíamos podido ver y experimentar en *FIFA*. Para bien o para mal, no ha sido así. Si estuviéramos en clase de botánica diríamos, para entendernos, que *Euro 2004* es un brote de *FIFA 2004* regado con agua rica en *Pro Evolution* que ha sido trasplantado a otra maceta, pero manteniendo la tierra de siempre.

¿FIFA Revolutions?

EL título de EA Sports utiliza el motor gráfico de *FIFA*, así que ya sabes lo que te vas a encontrar a nivel visual. Como de costumbre, los estadios están recreados a la perfección y la ambientación previa a los partidos es tan soberbia y espectacular como siempre. El público, eso sí, continúa siendo de cartón piedra y su puesta en escena (totalmente en 2D) no está a la altura de títulos como *NHL 2004*. En cuanto al modelado de los jugadores, éstos presentan un gran nivel de detalle, texturas de calidad y un aspecto general fiel al de sus homólogos reales. Como siempre, hay algunas excepciones, como el replicante virtual que responde al nombre de De Pedro y no se parece en absoluto al talentoso zurdo de la Real Sociedad.



Los disparos a puerta son ahora más difíciles que nunca.

El modelado del cuerpo de los jugadores continúa siendo una asignatura pendiente para los grafistas de EA Sports. Al contrario que en *Pro Evolution* (donde la asignatura pendiente de Konami son, precisamente, los rostros), el ligeramente desproporcionado diseño del cuerpo de algunos jugadores le resta algo de realismo al conjunto.

Lo mismo ocurre con las expresiones faciales durante los lances del juego, ya que no son convincentes ni en los momentos de pasión o alegría ni en los de rabia o enfado. En las repeticiones cercanas a cámara lenta, se puede observar una leve brusquedad en los movimientos de los jugadores, que a veces parecen un tanto robotizados o acartonados. Si no fuera por estas pequeñas lacras, el apartado técnico de *Euro 2004* rozaría la excelencia.

Fútbol control

El tipo de control apenas ha variado con respecto a *FIFA 2004*. Continúa existiendo el jugoso control "sin balón" y puedes seguir realizando todo tipo de regates y malabarismos con el stick derecho del pad. Se han añadido diez nuevos tipo de movimientos con este stick, incluyendo fintas o amagos, vaselinas y espectaculares caños. Eso sí, algunos de los movimientos más espectaculares y complicados sólo están a disposición de los jugadores más habilidosos de tu equipo (llámense Zidane, Henry o Raúl).

004



Regatear con éxito requiere mucha práctica. Los defensas son realmente correosos cerca del área y la ejecución de los movimientos especiales con el stick no es del todo práctica y precisa, ya que los jugadores mantienen siempre un efecto de inercia en carrera que los dificulta sobremanera. Existe también un "timing" o tiempo de ejecución indicado para cada movimiento y regate, y dominarlo por completo sólo está en manos de aquellos que sean capaces de derretir el pad con el sudor de horas y horas de juego y muchas pérdidas de balón.

Entre las demás novedades implementadas en el título, destaca la acertada y espectacular inclusión de chilenas y remates en plancha. Su ejecución es muy intuitiva y depende de la posición del balón y de la velocidad del jugador que llega a rematar. Gracias a la interesante mejora del sistema de pases, ahora es posible efectuar buenos pases en profundidad desde tu propio campo, aunque no es una opción muy eficaz dado lo bien que se repliegan los defensas.

LOS RIVALES DE ESPAÑA

Si quieres, puedes recurrir al modo de creación de situaciones para simular el grupo A de la Eurocopa, el que enfrentará a España con estos tres rivales.



GRECIA

El equipo dirigido por Otto Rehhagel basa su juego en una defensa férrea y un portero (Antonios Nikopolidis) de garantías. Se caracteriza por una gran flexibilidad táctica. Atención al rapidísimo extremo Giannakopoulos.



PORTUGAL

Se trata de la selección anfitriona. Posee jugadores de una calidad indiscutible, aunque su nivel de juego no está siendo todo lo ejemplar que cabía esperar. Luis Figo continúa siendo su principal referencia.



RUSIA

Entró en la fase final de la Eurocopa en la repesca y basa todo su potencial en veteranos como Viktor Onopko o su estrella, Aleksandr Mostovoi. Su potencial de ataque recae sobre el gigante Dmitri Bulykin.

Este balón... no pesa

Una de las asignaturas pendientes tiene que ver con la mejorable física del balón, que arrastra defectos que pesan como una losa sobre todo el conjunto. Como ya ocurría en *FIFA 2004*, da la sensación de que el balón pesa bastante menos de lo que debiera. Tampoco ayuda en este sentido el artificial vaivén de las redes al introducirse el esférico en la portería.

Aun así, es digno de alabanza el esfuerzo titánico de EA Sports en el diseño de los movimientos aleatorios y fortuitos del balón (algo que ya se vio en FIFA 2004), eliminando las rutas predefinidas y automáticas. El balón tiende a estar más "suelto" por los confines del terreno de juego y las pugnas por él se llevan a cabo de una manera totalmente realista y natural. En este sentido, el sistema de colisiones (jugador-jugador y jugador-balón) ha sido revisado y perfeccionado, algo que se nota sobre todo cuando controlas a tu jugador en posiciones defensivas, ya que las faltas se castigan justamente y los árbitros son bastante rigurosos señalándolas.

Debes seleccionar a tu grupo de futbolistas de entre los mejores 40 jugadores de tu país

Los disparos a puerta también se han revisado para la ocasión, siendo mucho más difícil que antes dirigir el balón entre los tres palos (otro guiño a *Pro Evolution*). Que no te sorprenda si al efectuar un disparo lejano el balón sale tan desviado que roza el banderín de córner. Se ha ampliado el espectro de dirección en el disparo y la precisión con el stick izquierdo es más decisiva e importante que nunca. Por otro lado, el juego aéreo, como ya se demostró en FIFA 2004, es sólido y coherente.



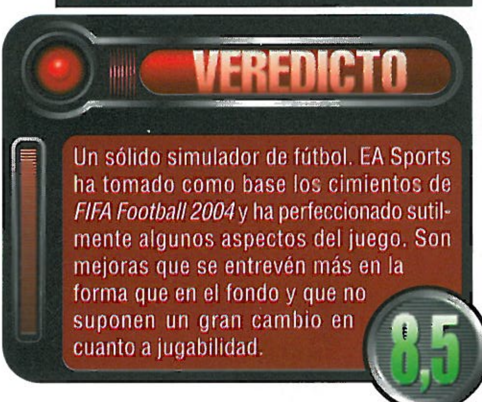
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera de España)
Voces	(bandera de España)

Web www.euro2004game.ea.com



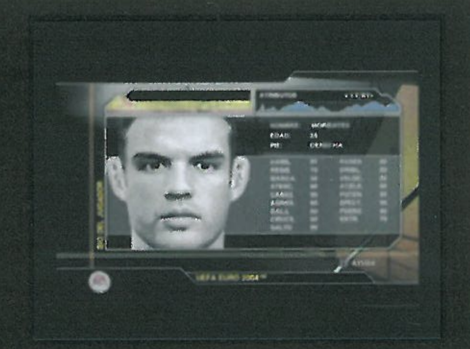
VEREDICTO

Un sólido simulador de fútbol. EA Sports ha tomado como base los cimientos de *FIFA Football 2004* y ha perfeccionado sutilmente algunos aspectos del juego. Son mejoras que se entrevén más en la forma que en el fondo y que no suponen un gran cambio en cuanto a jugabilidad.

8,5



Collina y Zidane, las dos "calvas" más auténticas de Europa.



Esta es la ficha que presenta los datos y puntos de tu jugador.



No, no tiene un calcetín "pelotero". Es un error de clipping.



Ésta es la cámara por defecto del juego y la más práctica.

IA y modos de juego

La IA no ha sufrido apenas modificaciones palpables, aunque se nota una ligera mejora a nivel defensivo (por ejemplo, en las obstrucciones) y en la ejecución de los desmarques automáticos. Los defensas rivales se replegan bien y son capaces de cortar un alto porcentaje de pases en profundidad. En ataque, la ajustada IA ofensiva de tu adversario supone un auténtico reto para tus defensores, sobre todo en el nivel más alto de dificultad.

En cuanto a modos de juego, este *Euro 2004* sorprende gratamente. El modo principal es el llamado UEFA Euro 2004, en el que puedes conducir a tu equipo (de entre 51 selecciones) hasta la fase final de la Eurocopa. Cabe destacar que este modo soporta hasta cuatro jugadores simultáneos, lo cual aumenta el interés notablemente.

Además, EA Sports ha añadido una interesante opción manager: debes ser tú quien decida la composición del equipo nacional eligiendo entre los 40 mejores jugadores de tu país. Y el toque manager no acaba ahí. Se ha implementado un nuevo sistema de moral (individual y general) entre los jugadores de tu equipo, y este parámetro afecta directamente al rendimiento del futbolista. Si tu jugador en cuestión es renovado por su club o ha marcado dos goles en el anterior partido, su moral sube como la espuma. Y al contrario, claro está. Este parámetro, así como las lesiones y las sanciones, se puede consultar en la austera pantalla de noticias del equipo antes y después de cada partido.

Además de este modo principal, existe el modo Ida y vuelta, el clásico modo Tanta de penaltis y el ineludible modo Torneo, en el que puedes confeccionarte una liga o una eliminatoria a tu antojo, personalizando todos los detalles.

Pero, sin duda, los dos modos más sorprendentes son el Fantasía y el Situación. En el primero, tienes la oportunidad de crear un "dream team" europeo totalmente personalizado, seleccionando a 16 jugadores de entre cualquiera de las 51 selecciones del juego. Como propina, el modo Situación te permite confeccionar a tu gusto todos los detalles y condicionantes previos o simultáneos a un partido (marcador, clima, estadio, tiempo restante, número de tarjetas amarillas o rojas...) y entrar a jugar el encuentro en el momento concreto y en la situación que elijas.

En definitiva, este *UEFA Euro 2004* no supone la revolución que se auguraba, pero significa un ligero paso adelante en la fórmula *FIFA*. En lugar de arriesgarse con reformas profundas en la estructura del juego, los desarrolladores han sido pragmáticos y han optado por una conservadora revisión de detalles.


El parecido de algunos jugadores es realmente asombroso.



Los choques y las pugnas entre jugadores son ahora más habituales.



HITMAN CONTRACTS

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** IO Interactive • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +16

Regresa una de las sagas más reprobables desde el punto de vista moral que hayamos visto. No en vano, vas a tener que **ponerte** de nuevo **en la piel del número 47**, un despiadado asesino que debe parte de sus dotes profesionales a modificaciones genéticas. **Ha llegado la hora de recordar las fechorías** que convirtieron al criminal alopécico en toda una leyenda.

Por S. Sánchez

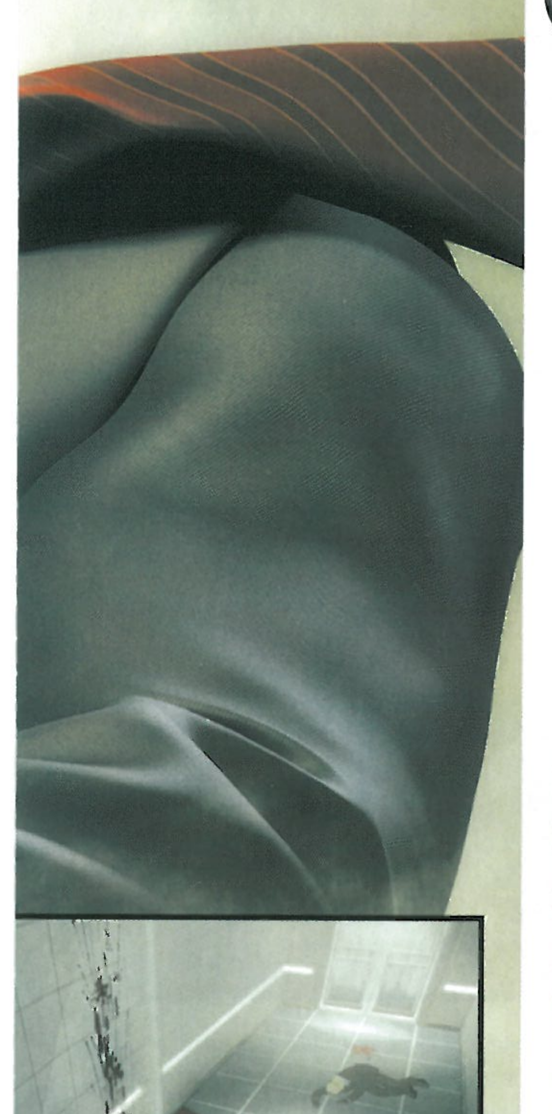
Tres años han pasado desde que los daneses de IO Interactive presentaran en sociedad su primera superproducción: *Hitman*. Después ha venido una secuela de ese simulador criminal de éxito y un juego original, el más que notable *Freedom Figthers,* para evitar que les encasillen. De este último juego ha salido el motor gráfico que utiliza *Hitman: Contracts*, un producto multiplataformas que pretende darle una nueva dimensión a la serie del asesino calvo.

La tercera entrega de *Hitman* es muy similar a la segunda en cuanto a jugabilidad y está llena de guiños argumentales a la primera. A pesar de ello, se desmarca de sus antecesores gracias a su enfoque algo más crudo y realista y a la oscuridad de sus escenarios.

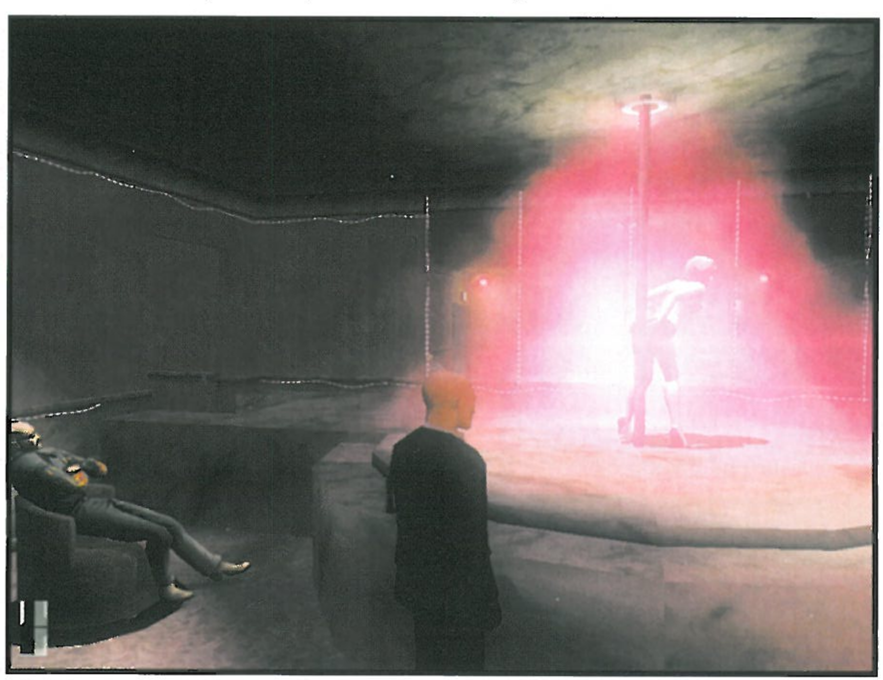
Ambas novedades se entienden mejor echándole un vistazo al argumento de *Hitman: Contracts.* En los primeros compases, veremos a un agente 47 herido en una habitación de un hotel parisino, acechado por sus enemigos. A ti te toca liderar su huida y asistir a los diferentes flashbacks (en realidad, misiones en sí mismas) que te permitirán descubrir cómo ha llegado tu personaje al deplorable estado en que se encuentra. Todas estas reminiscencias del pasado más o menos inmediato tienen que ver con las tareas que Hitman realizó por encargo de la agencia del doctor Ort-Meyer.

De memoria

Precisamente ese constante viaje al pasado es lo que explica que todos los escenarios sean tan oscuros. Como se trata de la clase de recuerdos que uno desearía olvidar, permanecen entre tinieblas. En fin, que tiene su lógica, aunque eso no quiere decir que esta apuesta por la oscuridad casi total nos convenza del todo. Hemos completado las 12 misiones de que consta el juego y lo cierto es que se hace un tanto deprimente jugar siempre a oscuras, dejándote la vista para que nada te pase por alto. Es una lástima que *Hitman* haya optado por hacer una decidida incursión en el terreno de *Splinter Cell* cuando la serie tiene potencial suficiente para ofrecer algo distinto.



Los clones han corrido peor suerte que el protagonista.



¿Qué hace una mujer como tú en un lugar como éste?


Si te sorprenden los SWAT, es improbable que puedas contarlo.

No cabe duda de que el sigilo es, una vez más, una parte importante de *Hitman: Contracts*. Ayuda lo suyo que su calvo protagonista sea todo un Mortadelo en lo que respecta al arte del disfraz: en muchas de las misiones resulta muy útil utilizar la vestimenta de los enemigos que vayas liquidando para pasar desapercibido.

El planteamiento de juego vuelve a ser avanzar casi a tientas y con precauciones extremas. Debes estar siempre atento a la barra indicadora de peligro, un elemento que ya estaba presente en el segundo *Hitman* y que juega aquí un papel muy destacado. Esta barra es parecida al indicador de ocultación de *Splinter Cell*, sólo que, en lugar de indicarte hasta qué punto eres "invisible" respecto a tus enemigos, te marca el nivel de alerta en que están ellos. Por tanto, te permite calcular las probabilidades de que te perciban como una amenaza en caso de cruzarse contigo.

Más sencillo

La experiencia es un grado, y en este caso se ha hecho uso de ella para conseguir que el juego resulte más accesible para todo tipo de jugadores que las entregas anteriores. Si algo se recuerda del primer *Hitman*, es lo mucho que nos hizo devanarnos los sesos en determinados momentos, en busca de soluciones casi nunca obvias. Con el tiempo, la saga ha ganado en flexibilidad. En *Hitman 2*, ya había más de una solución posible, lo que nos evitaba frustraciones y aportaba al juego algo más de verosimilitud, y *Contracts* es más flexible todavía.

Por desgracia, los objetivos a cumplir en esas misiones no son demasiado originales. La mayoría consisten en varios asesinatos, pero hay que tener en cuenta que un segundo objetivo (no definido como tal) es siempre llegar a los objetivos. O, mejor aún, hacer que ellos lleguen a ti.

Suele decirse que un buen asesino es aquel que, en apariencia, nunca estuvo en el lugar del crimen. Y lo mismo podría decirse de aquel que lo prepara todo para sorprender a su víctima cuando y donde menos lo espera. Así, en *Hitman: Contracts* vives tópicas situaciones en las que, por ejemplo, puedes verte obligado a cortar la señal de televisión de un guarda para que salga de su caseta y se ponga a tiro, o administrar un laxante en la comida para que tu víctima tenga que ir al baño y se aleje así de la protección de sus guardaespaldas.

Situaciones como éstas abundan en el juego, pero sólo podrán llevarlas a la práctica los jugadores pacientes que se tomen el trabajo

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.hitmancontracts.com


VEREDICTO

Hitman nos muestra su lado más oscuro y perverso. Lo hace con pocas novedades significativas, ya que la jugabilidad apenas va a variar con respecto a *Hitman 2*. Lo que sí puedes esperar es una mayor libertad a la hora de llevar a cabo tus fechorías mientras hurgas en el pasado del protagonista.

8

NOCTURNIDAD Y ALEVOSÍA

Si algo caracteriza a la saga *Hitman* es la libertad a la hora de llevar a cabo las misiones. Tú decides la cantidad de enemigos que quieres borrar del mapa, pero en general, cuantos menos, mejor. Éstas son algunas de las opciones para dejar fuera de juego a los enemigos de forma discreta.

CABLE DE FIBRA


Te aproximas con sigilo a tu víctima y lo utilizas para estrangularla sin darle la oportunidad de dar la alarma.

CUCHILLO DE COCINA

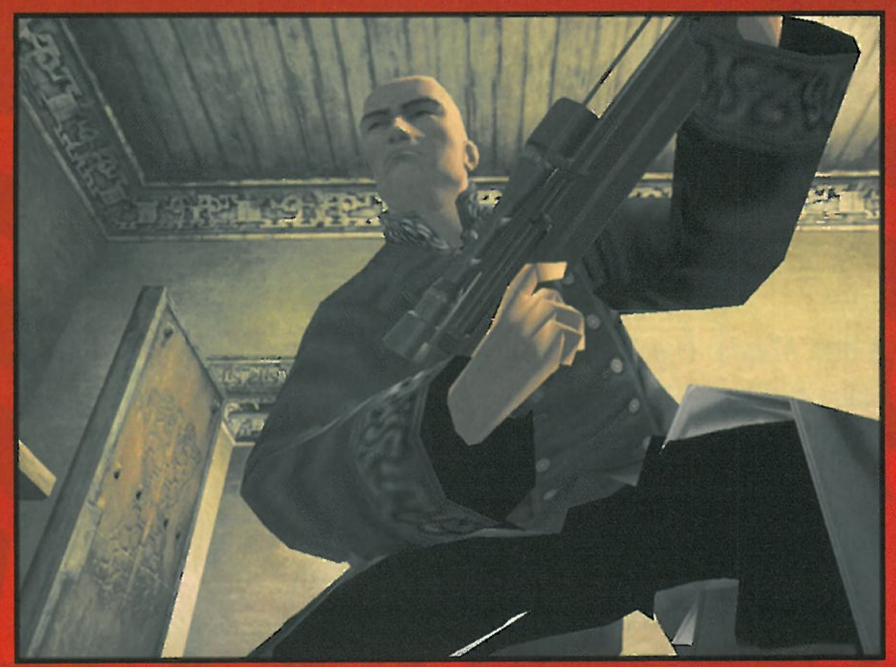
Serán varios los cuchillos que te encontrarás en el juego. En manos del agente 47, se convierten en armas letales.

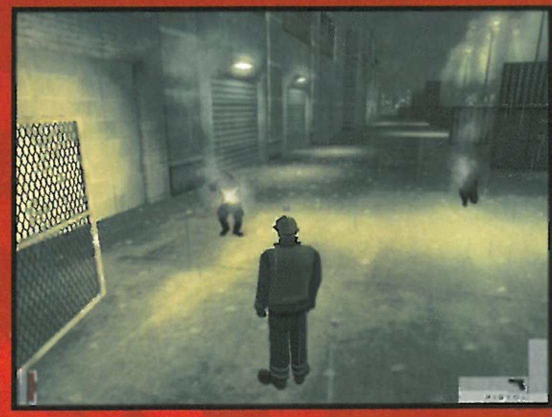
ATURDIDOR


Si no quieres ser demasiado radical, tienes la posibilidad de utilizar este aparato que suelta una descarga eléctrica y deja inconsciente.

TOXINAS

Las jeringas de que dispones pueden contener toxinas letales o simplemente paralizantes, aunque no siempre podrás elegir entre unas y otras.


El rifle de francotirador te evitará enfrentarte a los guardaespaldas.


Parece que el traje de obrero no ha dado resultado.

de estudiar en profundidad los objetivos y las circunstancias concretas de cada situación. Si no perteneces a esa rara estirpe de jugadores concienzudos, siempre puedes echar mano del imponente arsenal de armas del juego e iniciar una masacre indiscriminada.

Este tipo de enfoque podrá dar resultados puntuales, sobre todo porque el agente 47 tolera el plomo más que en anteriores entregas. Pero también es verdad que el número de enemigos potenciales es enorme en algunos niveles, con lo que llamar demasiado la atención es casi sinónimo de suicidio.

Contracts resulta más accesible para todo tipo de jugadores que los títulos anteriores

Emporio criminal

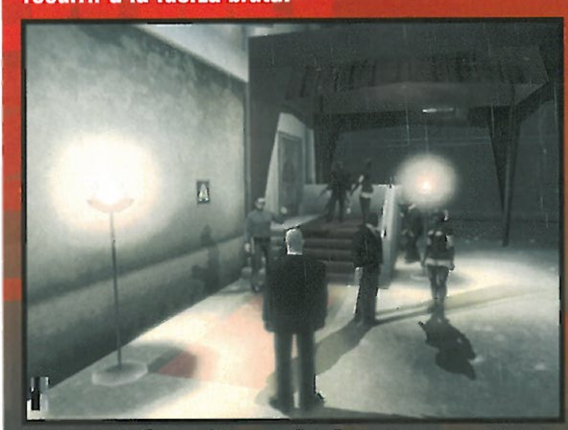
Además, los enemigos están algo más coordinados que anteriores entregas, aunque tampoco vayas a esperar grandes cosas: juegos como *Far Cry* han puesto el listón muy alto. En cualquier caso, por armas no será, ya que también puedes utilizar cualquiera de las que llevan tus enemigos, algo que en ciertos casos resulta imprescindible. Tal vez lo mejor sea que el agente 47 es todo un profesional y que resulta letal con objetos tan cotidianos como cuchillos de cocina, garfios para colgar la carne o una simple almohada.

También dispone de objetos algo más sofisticados, como jeringas cargadas de una toxina que debilita a quien se le aplica o las gafas de visión nocturna, imprescindibles debido a la oscuridad que impera en todos los niveles del juego.

Los desarrolladores no se han cortado un pelo a la hora de mostrarte con todo detalle los efectos de estas armas. No lo dudes: hablamos de un *Hitman* aún más crudo y violento, más adulto. No es que vaya a alcanzar niveles de gore extremo, pero los goterones de sangre y las escenas de dudoso gusto abundan durante el juego.

Además, se supone que debería sorprendernos la inclusión de algún que otro detalle de erotismo más o menos explícito, como las insinuantes gogós o alguna pareja dejándose ir más de la cuenta. Ya veremos hasta qué punto estos elementos consiguen levantar una cierta polvareda, aunque la mayoría de los jugadores ya estamos curados de espantos. En cualquier caso, no resultaría justo que perjudicasen las perspectivas comerciales del juego, ya que, como juego de acción más o menos pausada, está a la altura de lo esperado.


Si las cosas se ponen feas, deberás recurrir a la fuerza bruta.


En la mayoría de sitios, deberás buscar entradas alternativas.


Tendrás que guiarte por el indicador de alerta... y las miradas que te echen algunos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Nival Interactive • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +16

ETHERLORDS II

A estas alturas, **nadie pone en duda que *Magic:* *The Gathering* es el amo** y señor de los juegos de cartas coleccionables. Pero **aquí tenemos** otra vez a **un *Etherlords* dispuesto a hacerle** un poco de **sombra** al rey. Incluye novedades y **no se estropea** si se moja.



Por O. García

E*therlords II* viene a ser casi un calco de *Magic*: se trata de enfrentarse a distintos enemigos mediante una baraja de hechizos personalizable. Eso sí, decimos "casi" un calco, porque las diferencias existen y son de una cierta importancia. Por de pronto, la energía necesaria para realizar un sortilegio (el éter) no proviene de las mismas cartas, como en *Magic*, sino que se genera automáticamente y se va incrementando turno a turno. De este modo, puedes anticipar con bastante certeza cuándo podrás lanzar un determinado hechizo, ya que el coste de ejecución se corresponde con el número de turnos transcurridos. Los hechizos poderosos requieren más tiempo, mientras que los de tres al cuarto pueden lanzarse nada más empezar.

Juntos pero no revueltos

Sin embargo, la principal diferencia entre *Etherlords II* y su primo de cartón no radica en el funcionamiento, sino en cuestiones numéricas. Si algo tiene *Magic: The Gathering* es una enorme capacidad combinatoria: puedes escoger entre cientos de cartas para montarte una baraja. En cambio, en *Etherlords II* las posibilidades son más limitadas, no sólo porque el número de hechizos es mucho menor, sino porque las cuatro razas principales del juego (caótidas, cinéticos, vitálicos y sintéticos) no pueden mezclarse entre sí.

Por ello, al configurar una baraja debes decantarte por una u otra rama según tu estilo de juego. Por ejemplo, los caótidas hacen honor a su nombre con un sinfín de

La superioridad númerica no siempre garantiza la victoria, pero ayuda.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.etherlords.com





Ahora sólo toca ocuparse de un héroe, y no de todo un ejército.

sortilegios poco sutiles y dedicados básicamente a dañar directamente al héroe enemigo y sus criaturas. En cambio, los cinéticos son los dueños de los cielos, con varias criaturas voladoras y algunos encantamientos que sirven para mantener a raya al enemigo mientras despliegan su potencial aéreo.

De todas formas, las cuatro razas comparten esta vez una serie de criaturas y hechizos que se han incorporado en esta secuela. Son los pálidos, una colección de seres terriblemente poderosos y difíciles de liquidar pero con una debilidad: existen varios sortilegios dedicados específicamente a destruirlos o hacerles la vida imposible. Ellos son la principal aportación de esta segunda entrega.



Algunos hechizos pueden diezmar el ejército de criaturas del oponente.

¿Solo en casa?

Aunque el apartado para un solo jugador apenas ha variado, los ligeros cambios introducidos sí que mejoran considerablemente el sistema de juego. Ahora ya no conduces a varios héroes en pos de un castillo enemigo, sino que guías a un único personaje durante toda la campaña. De este modo, el juego pierde parte de su componente estratégica y gana en profundidad rolera. Acumular experiencia y mejorar a tu pupilo resulta mucho más gratificante que empezar cada misión de cero.

Las cuatro razas comparten una serie de criaturas y hechizos que se han incorporado en esta secuela

Por otro lado, las posibilidades de combinación han aumentado no sólo gracias a los "pálidos", sino porque existe una reserva donde incorporar todas las cartas que acumules, de modo que puedas crear y remodelar barajas a tu antojo. Así, se añade un aspecto mucho más táctico, ya que debes rehacer tu mazo mientras deambulas por el mapa para enfrentarte a las distintas tácticas de los enemigos con que te topas.

Más allá de estos detalles, quedan unos gráficos prácticamente iguales a los del juego original (que ya brillaban) y una IA tan obtusa como antes. Si te derrota, no es porque sea mejor que tú, sino porque tu combinación de cartas es netamente inferior. Es por ello que las mayores esperanzas de *Etherlords II* están por fuerza depositadas en la Red, donde la inteligencia artificial se vea sustituida por una verdadera inteligencia humana, mucho más astuta e imprevisible. Ésta puede ser la gran baza del juego, aunque todavía es pronto para ver si existirá una firme comunidad de jugadores que le permita hacerse un merecido hueco entre tanto *Magic*.

A TU MEDIDA

Crear un nuevo héroe es cuestión de distribuir adecuadamente unos puntos. Aquí van unas breves recomendaciones.

LA BARAJA
La baraja ideal no existe, pero sí podemos darte un par de consejos prácticos. Uno: elige la raza cuyo estilo de combate prefieras. Y dos: intenta que todos los hechizos elegidos se complementen entre sí y no tiendan a contrarrestarse o solaparse.

ESPECIALIZACIONES
Deben ir exclusivamente en función de la baraja. Comprueba si existe una especialización que la mejore considerablemente (por ejemplo, Vitalidad del fingus en una baraja de fingus). Si no, olvídate de ellas.



HABILIDADES
Vuelve a depender de la baraja. Eso sí, si has elegido una especialización muy útil, quédate con la habilidad de Suerte en nivel Experto para garantizar que funcione casi siempre.

ARTEFACTOS
Poco recomendables. Los más poderosos cuestan una barbaridad de puntos, mientras que los otros no dan suficiente ventaja como para justificar su compra.

EL NIVEL DEL HÉROE
Crear un héroe de nivel 13 cuesta muchos puntos y deja poco margen de maniobra, mientras que uno de nivel 1, con sólo 10 puntos de vida, puede ser muy fácil de liquidar. Mejor quédate en un término medio.


Los combates han mejorado en espectacularidad y detalles.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Rockstar North • EDITOR: Take Two • PRECIO: 44,99 € • PEGI: +18

MANHUNT

Por A. Biurrun

Un juego para la polémica. Rockstar suele apostar por la provocación descarnada, pero ésta tal vez sea **la aventura más violenta** que has visto en la pantalla de tu PC. Los creadores de la serie *GTA* presentan un título que **se lo pone fácil a los detractores de los videojuegos**.

Manhunt es una aventura de supervivencia con una importante carga de sigilo. Parte de una premisa relativamente original: la violencia en la que participas no es un medio, sino un fin en sí mismo, ya que el personaje que manejas es el protagonista involuntario de una película *snuff*.

Esa historia está protagonizada por James Earl Cash, un criminal condenado a muerte y ejecutado mediante inyección letal en la introducción del juego. Cash reaparece en una habitación desconocida y con la sola compañía de la voz del millonario Lionel Starkweather, que suena por un audífono. El villano le dice que le ha salvado de la ejecución para obligarle a participar en una caza al hombre filmada cuya recompensa es salvar el pellejo. Más allá de las paredes, esperan criminales, lacayos y unidades SWAT dispuestos a hacerse con su cabeza. Starkweather sigue la acción en todo momento gracias a las cámaras distribuidas a lo largo de los 20 niveles del juego y disfruta especialmente con las ejecuciones que Cash debe realizar para sobrevivir, apremiando al jugador a exhibir la mayor crueldad.

Esas ejecuciones se muestran de manera muy explícita en breves secuencias no interactivas. El jugador tiene la opción de ensañarse más o menos según el tiempo que retrase el momento del ataque. Vamos, que se trata de un juego dirigido a un público adulto y con un marcado gusto por la violencia audiovisual.


De esto se trata: acercarse por detrás y eliminar al enemigo de la forma más cruel.

Poco a poco

Manhunt es un producto multiplataformas que da lo mejor de sí mismo en su versión PC. El sistema de control se ha adaptado sin problemas, los gráficos son más que decentes y además presentan una notable iluminación. Pero lo mejor del juego tal vez sea su pulcra atmósfera. A ello contribuyen el uso del sonido (la notable voz del actor Brian Cox dando vida a Starkweather) o los diálogos que otorgan personalidad a los cazadores y los trucos visuales que simulan una grabación de vídeo con todos sus defectos.

Como es habitual en los juegos de sigilo, gran parte de las situaciones deben resolverse recurriendo al método de ensayo y error. Eso sí, los límites impuestos por los desarrolladores aquí resultan más evidentes. Cash no puede agacharse ni saltar, a veces se ve limitado por obstáculos absurdos y tampoco tiene demasiadas posibilidades en el cuerpo a cuerpo.



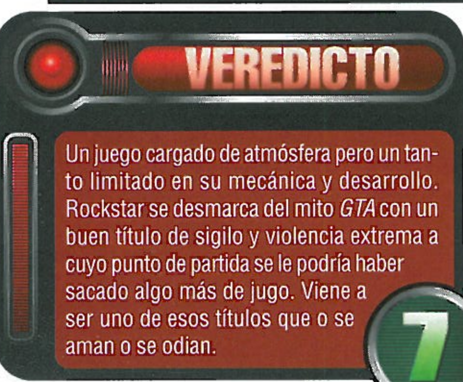
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	P IV 1,5 GHz
Memoria RAM	192 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.rockstargames.com/manhunt



VEREDICTO

Un juego cargado de atmósfera pero un tanto limitado en su mecánica y desarrollo. Rockstar se desmarca del mito *GTA* con un buen título de sigilo y violencia extrema a cuyo punto de partida se le podría haber sacado algo más de jugo. Viene a ser uno de esos títulos que o se aman o se odian.

7



TODO POR LA AUDIENCIA



Manhunt no es el primer título en basarse en la violencia como espectáculo para ser filmado. Hace cuatro años, Cryo lanzó al mercado un curioso juego de acción en tercera persona titulado *Devil Inside*. El jugador controlaba a un detective de lo sobrenatural que debía entrar en una casa encantada para hacerse cargo de una larga serie de demonios y zombis mientras un desafortunado operador de cámara seguía sus pasos. Mientras tanto, un presentador animaba al protagonista desde el plató, guapas azafatas enseñaban el palmito y había que vigilar los índices de audiencia. El protagonista también podía transformarse en una sexy diablesa con poderes sobrenaturales y elegir en todo momento entre diferentes tipos de cámaras, a modo de retransmisión en directo.

Dadas las circunstancias, se impone recurrir al sigilo. Como en el reciente *Pandora Tomorrow*, las sombras son el mejor aliado del protagonista. Hay que ocultarse, esperar, situarse detrás del enemigo y ejecutarlo para disfrute de Starkweather. Además, la partida sólo puede grabarse en una serie de puntos muy separados unos de otros, con lo que se impone un estilo de juego cauteloso y paciente.

Como en el reciente Pandora Tomorrow, las sombras son el mejor aliado del protagonista

Espectáculo violento

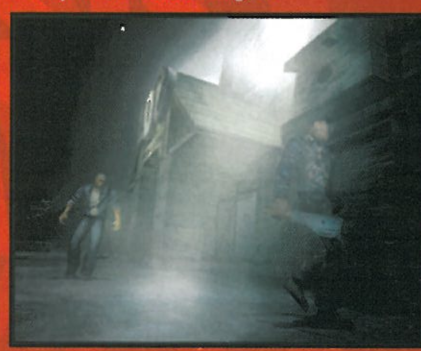
El principal inconveniente de este juego es que se acaba haciendo demasiado largo. Esos 20 niveles son muchos cuando se trata de repetir una y otra vez las mismas acciones. Cash debe limitarse a atacar a los cazadores por sorpresa. Si es descubierto, lo mejor es correr y ocultarse. Cuando aparecen las primeras armas de fuego (la primera pistola, en la séptima misión), la cosa admite mayor variedad, pero los diseñadores han elegido proporcionar pocas facilidades al protagonista y su uso está muy limitado.

La presencia de otros personajes a los que hay que proteger o rescatar por distintas razones ayuda a revitalizar la narración, pero llegan cuando el juego ya empieza a ser algo repetitivo.

Manhunt está lejos de ser un juego dirigido al público general. Apuesta claramente por la violencia como espectáculo con un estilo de juego que es sigilo puro y duro, pero lejos de la exuberante diversidad de la última aventura de Sam Fisher. Tal vez con menos misiones o algo más de variedad hubiese escondido mejor sus carencias.



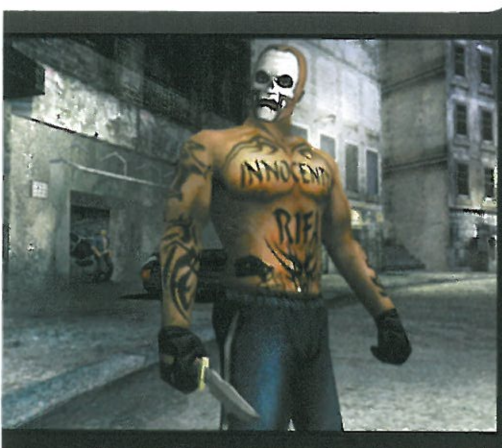
En ocasiones, conviene ocultar los cuerpos de los enemigos.



No aparece una pistola hasta la séptima misión del juego.



Algunos efectos de luces están realmente bien conseguidos.



El aspecto de los enemigos forma parte de la atmósfera enfermiza del juego.



Donde las dan las toman. Con Cash, no hay reinserción que valga.

GÉNERO: Estrategia/Rol • **DESARROLLADOR:** Reality Pump Studios • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

KNIGHTSHIFT

Rol y estrategia vuelven a darse la mano. En esta ocasión, no existe fórmula mágica para combinarlos. **Cada género va por su lado**, ofreciendo **en un solo título** dos juegos bien diferenciados. **Un dos por uno ideal** para los que no sepan por qué género decantarse.

Por J. J. Cid

A qué género pertenece cada juego? Hoy en día, con el auge de las fórmulas híbridas y mestizas, diríamos que intentar una clasificación cerrada de la mayoría de títulos es casi imposible. *KnightShift* es un muy buen ejemplo de lo mucho que ha adelgazado la línea de división entre géneros. En vista de que existe un público común al rol y a la estrategia fantástica, ¿por qué no ofrecer un producto que satisfaga a ambos a la vez? Pero esta vez no se trata de alquimia genérica ni de cruces extraños, sino de algo un poco más convencional.

Ofrece dos juegos diferentes, uno de rol activo en la línea de Diablo y otro de estrategia

Dos por uno

KnightShift ofrece dos juegos diferentes en uno. Por un lado, tenemos un título de rol "activo" en la línea de *Diablo*. Por el otro, un juego de estrategia en tiempo real, al más puro estilo *Warcraft*. La novedad es que estas dos ideas no son cruzadas para dar lugar a un diseño de juego unitario, como hacía, por ejemplo, *Spellforce*. No, el juego está partido en dos, y las fases de rol y de estrategia apenas cruzan sus caminos durante su desarrollo.

Ya desde el menú de inicio, puedes optar entre las misiones de rol o las campañas de estrategia. Los dos modos comparten motor gráfico, una herramienta flexible, potente y espectacular. Esta espectacularidad gráfica va acompañada de una ambientación sonora sensacional, compuesta de temas corales de gran belleza. Tal vez la única pega en el apartado técnico sea la inteligencia artificial, que no alcanza el mínimo nivel de exigencia en un juego de este tipo.

La temática y mundo del juego son los mismos para ambas partes. El tono empleado para contar la historia parte de un curioso sentido del humor que se hace notar en el diseño de algunas unidades y en el peculiar sistema de recursos que emplea en su forma estratégica. Este recurso único es la leche. Literalmente. Leche es lo que tienes que recoger de los bovinos que pacen en tus campos y la leche es el motor principal de tu economía. La unidad más importante, el pilar en que se asienta tu futuro imperio, tiene cuatro patas y responde a tus órdenes con mugidos.

Diseccionando géneros

El modo rol de *KnightShift* se basa en la resolución lineal de misiones cuyo único objetivo consiste en acabar con más y más



Las hechiceras atacan soltando sonoros besos destructivos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.knightshift.com



PERSONALIZA TU MOTOR

La horquilla entre requisitos mínimos y máximos es realmente amplia en *KnightShift*. El motor del juego es tan flexible que es capaz de funcionar eficientemente en equipos muy diferentes.

AL MÍNIMO

Un equipo realmente modesto basta para que el juego funcione, aunque debes asegurarte de que tu tarjeta gráfica soporte efectos T&L. La resolución puede bajar hasta 640 x 480 x 16, la calidad de las texturas se reduce al mínimo y se eliminan todas las filigranas gráficas como los efectos climatológicos, los reflejos en el agua, las sombras y la iluminación dinámica. Aún así, el resultado es aceptable.



AL MÁXIMO

Si dispones de un equipo de última generación, el aspecto gráfico de *KnightShift* es sencillamente sensacional. La tarjeta gráfica necesaria para este despliegue técnico tiene que soportar DirectX 9.0 y la función Per-Pixel-Shader, que tan de moda se ha puesto últimamente. Si éste es tu caso, enhorabuena, ya que el juego te premiará con todo un espectáculo visual.





Los caídos en batalla se transforman en criaturas celestiales.

enemigos. No existe creación de personaje como tal y la única posibilidad de elección consiste en seleccionar la profesión del protagonista. La evolución de éste es bastante esquemática: los puntos obtenidos en combates mejoran el pequeño repertorio de características disponibles. Ni siquiera existe una verdadera campaña, sólo misiones enlazadas en ocho mapas diferentes más otros diez de entrenamiento. Y estos mapas no son más que grandes extensiones de terreno en los que te esperan una serie de objetivos que sólo se resuelven combatiendo.

Como juego de rol y acción, *KnightShift* resulta entretenido, aunque algo falto de carácter y profundidad. Y el modo estratégico es más de lo mismo, con una versión simplificada al extremo de la clásica formula de construir y recoger recursos. El número y la potencia de los ejércitos pesan mucho más que tu pericia a la hora de comandar las tropas, así que los combates suelen degenerar en confusas acumulaciones de tropas.

Pero incluso a pesar de estos defectos, el juego engancha. Resulta divertido lo simple y directo de su desarrollo y su refrescante falta de pretensiones. Proporciona un tipo de diversión inmediata (también más efímera) que quizás sea adecuada para un determinado tipo de usuarios. De todas formas, si buscas un juego estratégico mínimamente sesudo o rol de una cierta profundidad, olvídalo, éste no es tu juego.



El aspecto gráfico pierde bastantes puntos en los interiores.



Nuestras hordas mágicas se refrescan antes de la batalla.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** LSP Games • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +16

KILL.SWITCH

Kill.Switch es uno de esos juegos que **pone a prueba la profesionalidad** de un analista. **Después de** asistir a **un aluvión de excelentes títulos** de acción, los referentes cambian, **el listón sube** y juegos como éste tienden a quedarse un poco por debajo.



Si haces estallar los bidones, puedes acabar con algunos molestos enemigos.

Por S. Sánchez

Voy a intentar dejarlo claro de una vez por todas: no tengo nada contra las consolas. Nada en absoluto. Incluso tengo alguna que otra en casa. Ahora crían polvo porque esta revista me tiene secuestrado, pero antes jugué con ellas hasta dejarme los pulgares en sus respectivos gamepads.

Lo que ya me gusta menos son las conversiones alimenticias, esas que se hacen con el piloto automático para ver si lo que dio dinero en consolas da algo más en PC. No es que me plantee prohibirlas ni perseguirlas (de todo tiene que haber en la viña del señor), pero no me gustan. La experiencia me demuestra que muchos juegos que tenían su gracia cuando se movían entre consolas se convierten en subproductos en el momento de ser transplantados al PC.

Kill.Switch es un buen ejemplo de lo dicho. Era un juego para consolas, y lo malo es que ha seguido siéndolo tras su conversión a PC, ya que apenas se ha hecho un esfuerzo para adaptarlo al nuevo medio. Para empezar, no permite superar la resolución de 1024 x 768 ni existe la opción de ajustar opciones gráficas para que las texturas tengan un aspecto algo menos calamitoso. Lo que sí vas a tener que modificar, si juegas con teclado y ratón, será el eje vertical de desplazamiento del ratón, que funciona al revés de lo que es habitual en nuestra plataforma.

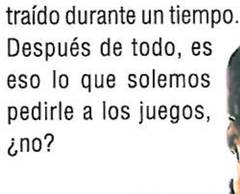
Puedes cubrirte y disparar de forma intuitiva colocándote en múltiples posiciones

A por ellos

Solucionado ese problemilla, tendrás que hacerle frente al tutorial. Mejor será que no tengas demasiado en cuenta ni la chapucera traducción ni el pobre argumento. Uno y otro están resueltos con una desidia que roza lo infumable. Lo de la traducción casi lo pasaríamos por alto, porque a todo se acostumbra uno, pero lo que ya resulta casi imposible es tomarse en serio un juego con un guión tan grotesco y poco sólido como éste.

Pero no todo está perdido. En cuanto empieces a jugar, entenderás qué es lo que hace que *Kill.Switch* valga la pena... a su manera. Andando el tiempo, lo recordaremos como aquel juego en que te cubrías. No es que sea una gran revolución, pero sí resulta curioso, lo suficiente para que los coleccionistas de juegos de acción, los que no se pierden casi ninguno, apuesten también por éste.

Kill.Switch intenta recordar a títulos como *Metal Gear Solid* o *Splinter Cell*, pero su jugabilidad poco tiene que ver con ellos. En él, el sigilo no es demasiado importante, pero sí lo es saber moverse con soltura por el escenario buscando las zonas y objetos que te permitan cubrirte del fuego enemigo. Puedes cubrirte y disparar de forma intuitiva colocándote en múltiples posiciones, incluida una en la que simplemente asomas el arma y disparas con la escasa precisión que eso supone, pero con la ventaja de que tu exposición al fuego enemigo es prácticamente nula. Es lo mejor y seguro que te tendrá distraído durante un tiempo. Después de todo, es eso lo que solemos pedirle a los juegos, ¿no?





FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1Ghz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

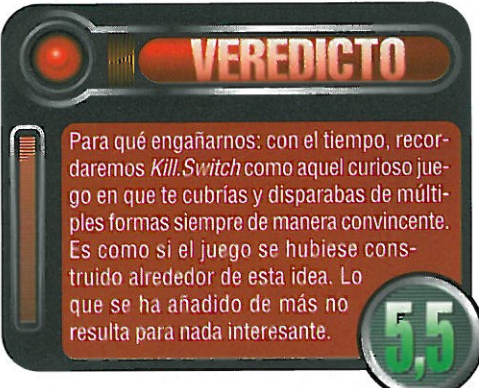
Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.killswitch.com



VEREDICTO

Para qué engañarnos: con el tiempo, recordaremos *Kill.Switch* como aquel curioso juego en que te cubrías y disparabas de múltiples formas siempre de manera convincente. Es como si el juego se hubiese construido alrededor de esta idea. Lo que se ha añadido de más no resulta para nada interesante.

5,5


Tirar por el camino de en medio puede ser una buena política.


Las paredes son tus mejores aliadas en *Kill.Switch*.

Grietas diversas

El resto son más bien motivos para el escepticismo más absoluto. Empezando por un diseño de misiones que da una nueva dimensión a la palabra "repetitivo". Para colmo, si te matan, tanto al principio como al final de la misión, tienes que empezarla de nuevo. Un suplicio. Para que eso no suceda, debes convertirte en todo un artista cubriéndote o avanzar como alma que lleva el diablo. Cualquier estrategia intermedia, incluidas las más racionales, no funciona.

No es que los enemigos sean unos genios, pero te ponen las cosas difíciles tratando de rodearte. Su comportamiento es gris y previsible, casi funcionarial, pero de vez en cuando te dan algún susto: sin que sepas muy bien cómo, aparecen delante de ti y te dan matarile sin apenas posibilidad de reacción. En fin, que si el sistema de juego te engancha, cosa que en absoluto descarto, es posible que te lo pases pipa jugando a *Kill.Switch*. Si eso ocurre, te espera una desagradable sorpresa: el juego se liquida en siete horas tirando por lo largo. Una vez completado, no dispones de ninguna opción complementaria. En todo caso, volver a empezar.

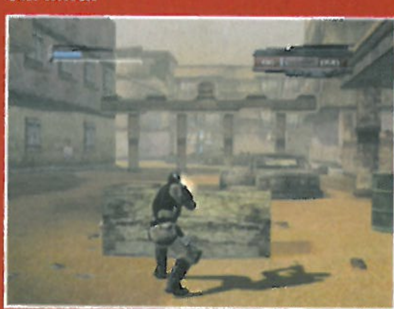

Algunas armas tienen efecto zoom para apuntar con mayor precisión.

CÚBRETE, COBARDE

Pues eso, que vas a ir de lado a lado buscando ese rinconcito al que arrimarte para que no te den. Pero eso no quiere decir que tú no puedas darles lo suyo mientras te cubres. Echa una ojeada a estos ejemplos.


Sin mirar


Por el lateral y agachado


Agachado


Por el lateral de pie


Te inclinas un poco y ya está: otro que no vivirá para contarlo.


Éste es un ejemplo de cómo nuestro intrépido héroe dispara a ciegas.



LORDS OF THE REALM III

Una de reyes, condes, marqueses **y demás reliquias feudales** en la que no faltan súbditos dispuestos a dejarse la piel por la corona. Vamos, que **si hubiesen implantado una república** como Dios manda, **ninguna** de esta barrabasadas **hubiera tenido lugar.**

Por J. Font

Firma Impressions Games, la compañía que creó juegos como *Zeus*, *Faraón* o las secuelas de *Caesar.* Antes de consagrarse con sus simuladores de expansión civilizadora, estos estudios crearon un juego titulado *Lords of the Realm* (1994). En él, ya se combinaba un mapa estratégico con uno de combate, algo que ha vuelto a poner de moda *Medieval: Total War.*

Diez años después de la primera, llega esta tercera entrega de la serie *Lords of the Realm*, dedicada de nuevo a las cuitas y rencillas de la Europa medieval. Participan en la refriega Inglaterra, Irlanda, Francia y Alemania, cada una de ellas con dos casas nobles y su propia campaña. Los flamencos también aparecen en el juego, aunque carecen de campaña propia.

El mapa estratégico está dividido en regiones y éstas constan de varias parcelas. En este escenario, debes asumir una serie de misiones con objetivos concretos, aunque en general se trata más bien de crear ejércitos y conquistar regiones. En cada una de las parcelas, puedes instalar un caballero (que sirve para crear tropas), un siervo (para obtener comida), un burgués (para obtener oro) o un clérigo (para mejorar la producción). Más adelante, puedes cambiar de personaje si, por ejemplo, sufres una escasez de comida que hace aconsejable centrarse en ese aspecto.

De rancio abolengo

Algunos de los personajes disponibles son más eficaces en su trabajo, ya que gozan de "habilidades especiales". Durante las batallas, estos personajes pueden ser capturados. Eso plantea dilemas como si pagas o no rescate por los tuyos o si ejecutas a los que captures tú. De lo que decidas, dependerá tu nivel de caballerosidad. Cuanto más alto sea, más caballeros se unirán a tu

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.lordsoftherealm3.com





Un juego de gestión y encarnizados combates en tiempo real.



LA SAGA

Es el tercero en su estirpe. Y mejora aspectos importantes de los dos primeros.

LORDS OF THE REALM
Combinaba el uso de turnos en el mapa estratégico y combates 2D en tiempo real. Además, destacaba por un modelo de gestión muy profundo para la época.

LORDS OF THE REALM II
Mejoraban los gráficos y otorgaba mayor control de la gestión del reino. Las opciones multijugador llegaron con una de las expansiones de esta entrega.

causa, lo que puede ahorrarte una buena inversión de doblones en mercenarios.

Algunas partidas enfrentan entre sí a un buen número de estirpes nobiliarias. Eso obliga a echar mano de la diplomacia, no sea que tengas más enemigos de los que puedes afrontar a la vez. Para ello, dispones de una flamante pantalla de gestiones diplomáticas desde la que buscar alianzas, firmar tratados de paz, declarar la guerra, etc. Por desgracia, la interfaz no es del todo intuitiva y se producen desajustes molestos como que el estado de las alianzas no se vea reflejado en el mapa estratégico. De este modo, es fácil acabar atacando a quien no debes.

En el mapa de combate, puedes organizar formaciones e incluso lanzar ataques especiales

En el mapa de combate, ves a tu adversario en el campo de batalla. Puedes organizar formaciones e incluso lanzar ataques especiales con las unidades que disponen de esta opción. Las reglas del combate son muy evidentes: si utilizas la unidad adecuada, haces polvo a tu enemigo. Al margen de esta regla de validez casi universal, hay detalles a tener en cuenta como la moral de tus hombres, que se ve reforzada si un caballero lidera a los diferentes grupos en combate. También puedes asediar las ciudades si dispones de las armas de asalto adecuadas.

Sin pausa

El juego se desarrolla a un ritmo continuo, sin pausas. Estés en el mapa que estés, siempre sigue su curso. Esto hace que resulte peliagudo asumir el control de tu ejército en el campo de batalla, ya que, mientras tú te centras en el combate, el enemigo puede atacar algún área poco protegida de tu territorio.

De hecho, casi cualquier decisión es peliaguda. Porque agrupar tu ejército equivale a dejar flancos libres que pueden ser explotados, y desplazar tropas para ir tapando esas vías de agua en cuanto surjan es poco factible, ya que lleva su tiempo. La clave del juego pasa por entender deprisa que para tomar una región basta con apoderarse de su capital. Esto debilita al enemigo considerablemente, ya que pierde recursos y unidades militares, así que gran parte del juego consiste en preparar estas operaciones clave desde el mapa estratégico.

Si ya tuviste la oportunidad de jugar a *Lords of the Realm* en su momento, es posible que encuentres atractivo repetir la experiencia con gráficos nuevos, cámara móvil y alguna mejora en los elementos estratégicos disponibles. Porque eso es todo. Se echa de menos una interfaz algo más intuitiva y un mayor control de los acontecimientos, problemas ambos que hacen que este juego sea apto casi exclusivamente para nostálgicos.



Las máquinas de asedio deben colocarse en el lugar apropiado.



La interfaz dificulta un buen control de los combates y de los asedios.



Algunos de tus vasallos disponen de habilidades especiales.



La ciudad más importante de cada región enemiga es el principal objetivo.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Omni Adventures • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +7

THE OMEGA STONE

El enigma olvidado

¿Te gusta viajar y no tienes un chavo? No te preocupes, que **la gente de Omni Adventures te pasea gratis** por los más apasionantes rincones del pasado. Eso sí, **hace falta paciencia**, agilidad a la hora de cambiar de CD **y** muchas **ganas de explorar**.

Por G. Masnou



Algunas pistas han sido escondidas a conciencia.

A ver si el formato DVD se convierte en estándar pronto, porque cada vez es más habitual tener que hacer de prestidigitadores cambiando los CD-ROM de los juegos cada dos por tres. *The Omega Stone* consta de cuatro discos, en los que se incluyen los cinco escenarios de que consta la aventura: las ruinas Mayas, la isla de Pascua, las ruinas de la Atlántida, las pirámides de Egipto y el templo druídico de Stonehenge. Dado que sólo una porción del juego queda instalada en el disco duro, se hace necesario cambiar de CD cada vez que cambias de escenario, y eso ocurre con mucha frecuencia.

Y no te llames a engaño: pese a los cuatro CD que ocupa, el juego no es ningún portento tecnológico. Al contrario, más bien parece un juego de hace al menos cinco años, con sus escenarios estáticos, sus actores de segunda horrorosamente digitalizados y un espeluznante sistema de desplazamiento pantalla a pantalla.

Rancio, rancio

The Omega Stone huele a producto rancio, casi anacrónico. Se trata de una aventura en primera persona estándar, con interfaz invisible de apuntar y hacer clic, vista panorámica de 360 grados, inventario caótico y guión estrafalario. Por ello, puede ser interesante para los amantes de las aventuras históricas o aquellos que en su día se lo pasaron en grande con aventuras tipo *Atlantis III* o *Versalles II*, pero es totalmente prescindible para el resto de jugadores.

Su argumento se basa en la historia de un pergamino que avisa de una enorme desgracia que debe producirse en el año 2012. Casualmente, ése es el año en el que se desarrolla el juego. Tu trabajo consiste en viajar por el mundo y estudiar los secretos de las civilizaciones antiguas para descubrir qué catástrofe amenaza el planeta y tratar de impedirla.

La mayoría de puzzles consisten en accionar en el orden correcto una serie de interruptores y palancas, aunque unos pocos se basan en descifrar símbolos antiguos previa lectura de quintales métricos de texto. Por desgracia, los diseñadores no han agrupado, aunque sea un poco, pistas y textos de importancia y lectura obligada, así que vas a tener que recorrer grandes extensiones para resolver cada puzzle sin que la interfaz te ayude a hacerlo de manera cómoda. Vamos, que vas a necesitar paciencia y ganas.



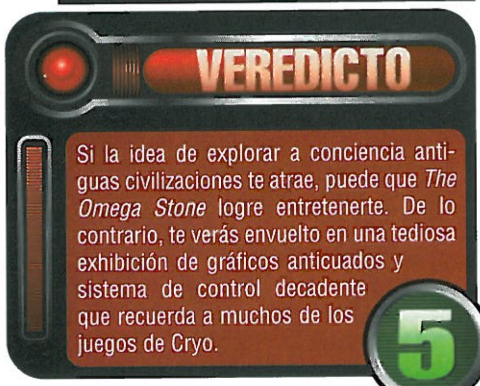
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 300 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.theomegastone.com



VEREDICTO

Si la idea de explorar a conciencia antiguas civilizaciones te atrae, puede que *The Omega Stone* logre entretenerte. De lo contrario, te verás envuelto en una tediosa exhibición de gráficos anticuados y sistema de control decadente que recuerda a muchos de los juegos de Cryo.

5



El desplazamiento pantalla a pantalla es un suplicio.



Pocas veces la isla de Pascua ofrecerá peor aspecto.



Tour'04
EASTPAK®
rock sound
ABRIL
·2·BARCELONA·(SALA DEJA VU)·
FIESTA PRESENTACION
LOOP+AFTERFEED-BACK+
THE UNFINISHED SYMPATHY
·16·BILBAO·(SALA ROCK STAR)·
HEDTRIP+NDNO+TERRORISTARS
·17·BARCELONA·(SALA KGB)·
NORWICH+NDNO+
HEDTRIP+SUGARLESS
·23Y24·TENERIFE·(SALA FM)·
EASTPAK ROCKING FEST.
GAS DRUMMERS+MENTO+
MILK FICTION+STANDSTILL+
THE MERRYS+THE MISTAKE+
SANTACRUZ+BRUTALIZZED KIDS
·24·MÁLAGA·(SALA SPECTRA)·
OYAGUN+CONCRETE TREE+
HEDTRIP+TERRORISTARS
MAYO
·1·VIGO·
(SALA CÓDIGO DE BARRAS)
HEDTRIP+ELECKTRA+
TERRORISTARS
·8·MANRESA·(CAL GALLIFA)·
MANRESA HARDCORE FEST.
BERRI TXARRAK+MCD+
SUN EATS HOURS+DISFEAR+
SETTLE THE SCORE+
KNUCKLEDUST+AS WE FIGHT+
DOWNSLIDE+NO CHILDREN...
·14·CASTELLÓN·(SALA RICOAMOR)·
HEDTRIP+
THE UNFINISHED SYMPATHY
·22·MADRID·
·(SALA COPÉRNICO)·
KANNON+HEDTRIP+
ELECKTRA+MARTIR
COLABORAN
ZerO
PONY
Smoking
School of rock
freestyle
Garatge
WWW.ROCKSOUND.ES
WWW.EASTPAK.COM



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Ignition Entertainment • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +3

POOL PARADISE

Archer MacLean, autor de los mejores juegos de billar para PC, trabaja por primera vez con un equipo y **da rienda suelta a su imaginación** para crear una simulación compleja y realista en **un derroche de fantasía** que difícilmente se podrá superar.

Por N. Vico

Qué queda por hacer cuando ya has creado los mejores juegos de billar para PC? Dando una vuelta de tuerca al concepto básico, MacLean crea una pequeña historia para justificar una auténtica explosión de imaginación y fantasía de billar. Te has quedado atrapado en una isla y la única forma de volver a casa es enfrentarte a los "nativos", billar mediante, para ganar el dinero que necesitas para pagar el billete de vuelta.

Así pues, comienzas pidiendo un préstamo al tiburón de turno y apostando con distintos individuos de creciente nivel. Éstos, además, te proponen pequeños desafíos durante las partidas para darte la oportunidad de ganar un dinero extra. A medida que acumulas dinero, puedes enfrentarte a nuevos oponentes y adquirir objetos como miras telescópicas y gafas de visión nocturna. También puedes comprar el acceso a mesas de todas las formas imaginables, incluso una de hielo que en lugar de troneras tiene dos porterías, como si de un campo de hockey se tratara.

Imaginación al poder

Pese a tanto desparrame creativo, el juego es un simulador de billar de lo más riguroso y serio. Tras sus licencias narrativas hay una sólida simulación física y matemática que permite disfrutar del billar como nunca. Puedes ajustar el punto de la bola donde quieres golpear para producir todo tipo de efectos, así como la fuerza y di rección en que golpeas. Todo de manera muy sencilla con el ratón.

El comportamiento de las bolas es perfecto y la inteligencia artificial de los oponentes todo un desafío para los jugadores más expertos. El único inconveniente es que la dificultad es excesiva en relación al planteamiento del juego, por lo que muchos acabarán jugando siempre contra los mismos oponentes u otro jugador humano ante la imposibilidad de derrotar a algunos de los contrincantes del modo historia.



Además de el billar, hay juegos complementarios para pasar el rato.


Las mesas no convencionales te obligan a ajustar tu forma de jugar.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	2

Idioma

- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.ignitionent.com



VEREDICTO

Una fantasía multicolor que presenta el billar en todas sus versiones, formas y reglas, incluyendo algunas nuevas y efectos magistrales. Aun siendo el delirio trasnochado de un creador que ya está de vuelta de todo, no cabe duda de que es una simulación fantástica que te dará juego para rato.

8


La isla oculta un montón de secretos que debes desbloquear.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Detalion • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +3

SCHIZM II
Camaleón

¿Consumen los desarrolladores de videojuegos **sustancias prohibidas?** A tenor de lo visto en Schizm II, **diríamos que sí**. Sólo **así se explica el inverosímil diseño** de los escenarios, los curiosos puzzles y el psicodélico guión **de esta aventura** gráfica.

Por G. Masnou

2001 no fue un buen año para los aficionados a las aventuras gráficas. Por entonces, el mercado estuvo dominado por producciones de segunda fila. *Schizm: The Mysterious Journey* se editó ese año, y vino a ser un oasis en el desierto. Siguiendo la estela de la saga *Myst*, el juego de Detalion se convirtió en una grata sorpresa: no por casualidad, los lectores de *Game Live* lo eligieron la segunda aventura más destacada del año.

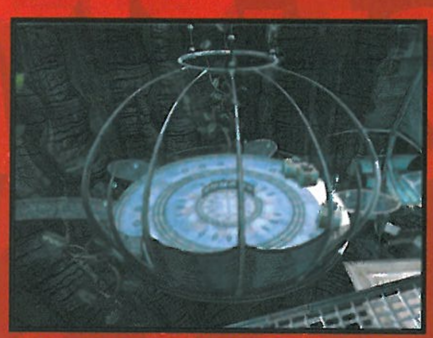
Schizm II: Camaleón repite exactamente la fórmula de su predecesor, aunque está por ver si eso va a ser suficiente en pleno 2004. Han pasado ya tres años y las cosas han cambiado mucho en ese tiempo. El género de aventuras ha salido del letargo gracias a juegos de la calidad de *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* o *The Westerner* y los jugadores nos hemos vuelto bastante más exigentes. Por ello, lo que en 2001 destacaba puede pasar desapercibido este año. Y eso es lo que sucede con *Camaleón*.

Gráficos y poco más

Schizm II ofrece un nuevo guión y un claro avance a nivel gráfico. La historia se basa en uno de los tópicos más recurrentes en los últimos años: el del héroe amnésico. Se llama Sen, acaba de despertar tras 200 años de letargo en una cámara criogénica y debe escapar de la nave en que está prisionero. En cuanto lo consiga, tratará de sobrevivir en un planeta en el que todo es lo que parece, aunque los autores del guión pretendan lo contrario.



Empiezas el juego encerrado en uno de estos ataúdes.



Pocas veces te enfrentarás a puzzles tan difíciles.

En cuanto a los gráficos, digamos sin rodeos que están entre los mejores vistos en una aventura gráfica. El primer *Schizm* ya destacaba en este sentido, pero la secuela va un paso más allá en lo que a creación de un entorno tridimensional fascinante y rico en detalle se refiere. Tras ese alarde técnico y estético se esconde el mismo juego de hace tres años, con su lentitud extrema, sus puzzles imposibles y (eso sí) su interfaz intuitiva. En fin, que el tiempo no perdona.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

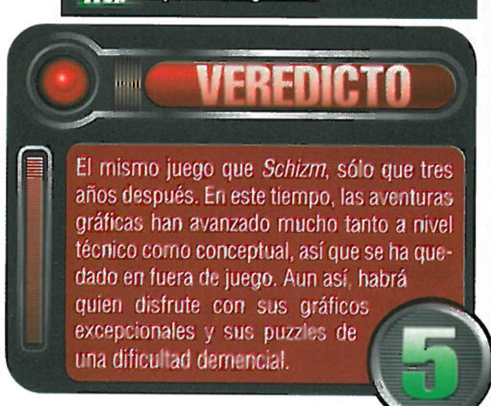
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://schizm2.tacgames.com





No te molestes en buscar la interfaz. Es invisible.



Por J. Ripoll

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

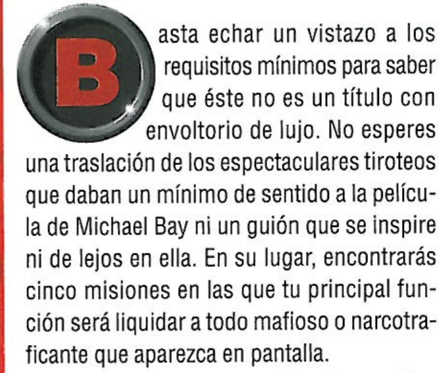
Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.blitzgames.com/badboys2/index.htm

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Empire • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +16

¿Puede **una película espantosa** dar pie a **un buen videojuego**? Es de suponer que sí, pero *Dos policías rebeldes II* no lo demuestra.

DOS POLICÍAS REBELDES II



Basta echar un vistazo a los requisitos mínimos para saber que éste no es un título con envoltorio de lujo. No esperes una traslación de los espectaculares tiroteos que daban un mínimo de sentido a la película de Michael Bay ni un guión que se inspire ni de lejos en ella. En su lugar, encontrarás cinco misiones en las que tu principal función será liquidar a todo mafioso o narcotraficante que aparezca en pantalla.

Más cercano a *House of Dead* que a *Max Payne*, el juego es una sucesión de tiroteos que debes resolver alternando la primera y tercera persona, una combinación de moda que aquí funciona por debajo de lo esperado debido a una transición entre perspectivas demasiado brusca.

Pero el gran lastre del juego es la pésima inteligencia artificial de aliados y enemigos.



El policía que te acompaña parece ser consciente de su inmortalidad: sólo así se explica que se quede en mitad de un tiroteo contemplando las columnas de una mansión. Defecto mortal para un juego que, a pesar de todo, consigue escapar a medias a sus limitaciones técnicas para ofrecer una pequeña ración de entretenimiento irreflexivo.



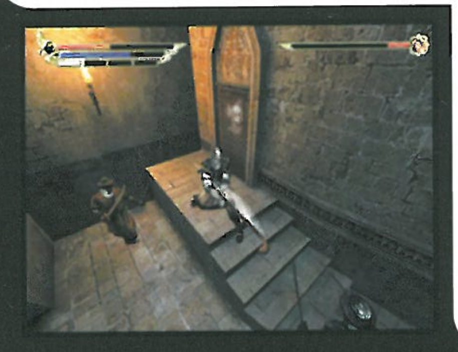
GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Starbreeze Studios • **EDITOR:** TDK Mediactive • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +16

KNIGHTS OF THE TEMPLE
Infernal Crusade

Europa, siglo XII. Época de sufrimiento, pestes, sangrientas cruzadas y milagros. **¿Se te ocurre un entorno mejor** para un juego?

Apostar tiene estas cosas: no siempre aciertas. En el pasado número de enero, apostamos por *Knights of The Temple* incluyéndolo en la lista de los 50 juegos más prometedores de 2004. Craso error: en la práctica, ha resultado ser uno de esos juegos que producen un ligero aburrimiento a los cinco minutos de empezar. Un juego de espada y brujería cuya repetitiva mecánica se limita a pasear por una serie de oscuros monasterios y catacumbas, luchar contra caballeros, fantasmas y monjes desequilibrados y solucionar una serie de rompecabezas al alcance de cualquier niño de tres años con problemas de aprendizaje. Poco botín para cualquier juego que aspire a sobrevivir en el disco duro más de una semana.

Al menos, el sistema de combate funciona y permite enfrentarse a más de un enemigo con cierta dignidad y realismo. Los enemigos, en lugar de atacar como locos, se desplazan lateralmente en busca del flanco débil y bloquean con maestría los ataques del jugador. Y sí, hay litros y litros de hemoglobina.







Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,8 MHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.knightsofthetemple.com



Por J. Ripoll



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.enigmasp.com

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Enigma Software • **EDITOR:** Nobilis • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +7

ANGELS VS DEVILS

Una de **ángeles y demonios con sello español**. Una propuesta sin grandes pretensiones pero con un precio interesante.



Tras *Space Clash* y *Excalibug*, la compañía española Enigma repite el mismo esquema: propuesta simple y clásica en un entorno gráfico con bastantes arrugas. En este caso se trata de una ración de combates para todos los públicos entre ángeles rechonchos y diablillos rebeldes y otra de carreras contrarreloj en las que recolectar monedas. Por suerte, permite partidas entre varios jugadores, es accesible para ordenadores de gama media o baja y, además, está en castellano. Algo es algo.

Pensar que el punto de partida del juego, el Más allá, pueda dar pie a niveles con inventiva y situaciones atrevidas es soñar demasiado. Por desgracia, se trata de un juego cuya lentitud frustra sus aspiraciones de convertirse en un *Sonic* patrio y que necesitaría diez docenas más de animaciones en cada personaje para que los combates en tercera persona fueran algo más que una caricatura.

Eso sí, la cantidad de opciones para crear a nuestro personaje, el hecho de poder comprar armas o la incorporación de aliados cuya IA es mejor de lo esperado permiten a *Angels vs Devils* acercarse un poco más al lema que justifica su existencia: bueno, bonito y barato.

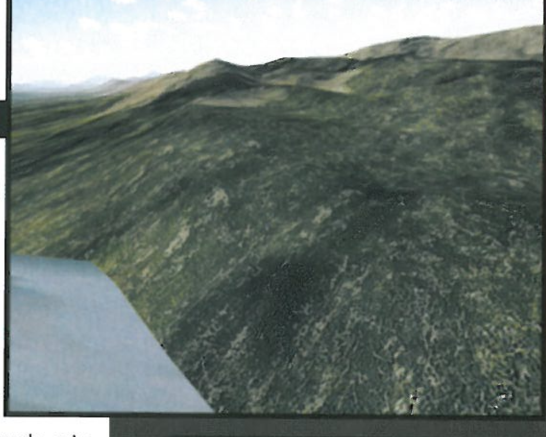


GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Laminar Research • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 € • **ADESE:** TP

X-PLANE 7.0
World Scenery

Por E. "Tuckie" Artigas

Ya indicamos en el análisis de ***X-Plane 7.0*** que el juego **estaba listo para recibir parches de calidad**. Pues bien, **he aquí el primer complemento**.



En cuanto *X-Plane 7.0* llegó a las tiendas, se hizo evidente que necesitaba parches. En la web oficial ya había algunos, pero lo que más se echaba de menos era un escenario completo de todo el mundo, algo que *Flight Simulator 2004*, el principal competidor de *X-Plane*, sí tenía. Así pues, y trabajando sobre escenarios de *X-Plane 6.0*, se ha creado esta nueva expansión que incluye 4 CD.

En cada uno de ellos hay un archivo comprimido y unas instrucciones de instalación en inglés. En total, unos 17.000 archivos, que literalmente se tragan más de 5 GB de tu disco duro. Eso sí, a partir de ese momento, la malla del terreno (las texturas no, por desgracia) del mundo entero cobra una gran precisión. En cualquier punto del planeta, aparecen las montañas, valles, cañones y orografía que allí hay en la realidad, lo que va a hacerte disfrutar de vuelos visualmente muy realistas en *X-Plane 7.0*.

7,5

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 300 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	384 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=272



ACCIÓN

Por J. Ripoll

¿Acaso es real?

Crítica, público e industria aplauden entusiasmados. *Pandora Tomorrow* se lo merece. Con tibieza, y para evitar dudas, me sumo a las palmas. Buen juego, sí señor. Buenos gráficos, viene doblado, no es muy corto y tiene opciones multijugador. ¿El éxtasis?

Más allá de sus bondades, que son obvias, hay puertas que chirrían en *Pandora Tomorrow*. Y eso, en un juego tan pulcro y silencioso, se nota mucho más. Escondido, empuñando una pistola con silenciador, disparas a una bombilla porque necesitas más oscuridad. "¿Qué ha sido eso?", dice el guardia. Mira lo que queda de la bombilla y suelta un "Qué raro". Vuelta a la normalidad. Curioso. Más aún cuando repites la operación media docena de veces y el guardia se limita a pasear repitiendo esas dos frases.

Más allá de sus bondades, hay puertas que chirrían en Pandora Tomorrow

Miremos atrás, a *Metal Gear 1* y *2*. Allí los estados de alerta enemigos se veían reflejados por signos de exclamación o interrogación encima de las cabezas de los guardias. ¿Realista? En absoluto. ¿Verosímil? Sí. Si los enemigos en *Pandora Tomorrow* se comportasen como soldados reales, disparando la alarma al ver explotar una sola bombilla, estaríamos ante un juego de dificultad inviable. Si no tuviésemos que hacer explotar bombillas, no sería *Pandora Tomorrow*.

La lección parece obvia. El videojuego no puede alcanzar la realidad mediante imitación. Siempre, en algún momento de la partida, ya sea por un guardia que repite tonterías, una silla pegada al suelo o una planta ignífuga, la trampa quedará al descubierto, y la inmersión, frustrada. Hagamos caso a Kojima, él nos enseñó el camino. Mejor "interpretar" la realidad, ya que es imposible calcarla. ■

jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

Premio al riesgo

El pasado mes de marzo, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas estadounidense obsequió a Peter Molyneux con la entrada a su Salón de la Fama. Se trata del séptimo creador de juegos que obtiene esta distinción, y del tercero entre los que se dedican al género de la estrategia para PC. Bill Wright (Maxis), Sid Meier (Firaxis) y John Carmack (id Software) están entre los demás integrantes de esta élite académica de los videojuegos.

En fin, todo un reconocimiento a la labor de este genio de la estrategia. Si por algo destaca Molyneux es por su capacidad de innovación. Mientras Sid Meier ha dedicado casi toda su vida a perfeccionar una fórmula de éxito contrastado (la de *Civilization*), Peter Molyneux ha probado con distintos estilos de juego, siempre guiándose por la voluntad de aportar novedades sustanciales. Puestos a buscar constantes en su carrera, diría que han sido la ambición y la fidelidad incondicional al género de la estrategia. *Black & White* es una prueba palpable de ello, y por esa razón fue considerado el juego más inovador del año 2002 por la AIAS.

La Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas estadounidense obsequió a Peter Molyneux con la entrada a su Salón de la Fama

De cara al futuro, Molyneux sigue ocupado en la segunda entrega de *Black & White* y en esa original visión de los entresijos del mundo del cine que va ser *The Movies*. Aún es pronto para valorar lo que pueden dar de sí tan sugestivos proyectos, pero sí parece claro que su creador vuelve a apostar en ellos por asumir riesgos y llevar sus ideas hasta las últimas consecuencias. Una forma de trabajar que resulta refrescante en un mundo presidido por las apuestas sobre seguro y el más descarnado conservadurismo. ■



j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



Estúpidos hombres blancos

Un par de días antes de escribir esta columna, vi la película *Y entonces llegó ella*. Se trata de una comedia en la que Ben Stiller hace el papel de un quisquilloso agente de seguros que aplica el cálculo estadístico a su vida privada. La película es una absoluta ñoñez, pero su moraleja me parece digna de mención: la supuesta reducción de riesgos no asegura el éxito.

Eso es algo que saben de sobras en LucasArts, compañía que siempre destacó por su capacidad de innovación. Sin embargo, últimamente les ha dado por olvidarse de su espléndido pasado y tirar de calculadora. Su división de videojuegos, en plena fase de interinidad tras la renuncia de su último presidente, Simon Jeffrey, está en manos de contables y burócratas estrechos de miras. Estúpidos hombres blancos que, como el personaje de Stiller, sólo entienden de estadísticas y no están dispuestos a correr el menor riesgo.

A LucasArts le ha dado por olvidarse de su espléndido pasado y tirar de calculadora

Sólo eso explica decisiones tan desconcertantes como la cancelación de *Sam & Max 2: Freelance Police* y *Full Throttle 2: Hell on the Wheels*, un par de proyectos con solera y en avanzado estado de desarrollo. Los gurús de la calculadora han llegado a la conclusión de que las aventuras no dan tanto dinero como la acción, así que se trata de hacer juegos de acción y olvidarse de todo lo demás.

Eso tiene, como mínimo, un coste sentimental: LucasArts renuncia al género que les hizo grandes. Ojalá no tarde en aterrizar en la empresa un directivo con instinto de jugador y tiempo para repasarse las cifras de ventas de *La fuga de Monkey Island*, mucho más rentable que títulos de acción de medio pelo como *RTX Red Rock*, *Star Wars: Obi Wan*, *Wrath Unleashed* o *Armed & Dangerous*. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por C. Robles

Yo en polígonos

Ay, señor. A lo que hemos llegado. Ahora resulta que, con un poco de pasta, cualquiera puede hacer un juego de sí mismo. Como quien pide una hamburguesa en el bar de un amigo: "Hazme un juego con doble de queso, y rapidito". Más o menos es lo que ha hecho el reputado piloto de carreras Gran Turismo Henrik Ross: ha conseguido la licencia de la FIA GT Championship y se ha montado una empresa de desarrollo propia: SimBin Development Team AB. Por supuesto, para crear un juego de carreras en el que cabe suponer que él será uno de los protagonistas. Es como si Colin McRae fuese dueño de Codemasters, ¿te imaginas? Fantástico.

Ojalá algún día podamos disfrutar de simuladores creados por Fernando Alonso

El juego se llamará *GTR The Official FIA GT Racing Game*. Fue presentado el domingo 14 de abril en el circuito Ricardo Tormo de Valencia, coincidiendo con la disputa de una de las pruebas del campeonato GT. Aunque sus creadores aún no han llegado a acuerdos para su distribución en España, es probable que el juego de Ross aparque, tarde o temprano, en nuestros discos duros.

Ojalá cree un precedente y podamos disfrutar algún día (Bill Gates mediante) de un hiperrealista y más verosímil que nunca juego de Fórmula 1 a cargo de Michael Schumacher Interactive... o Fernando Alonso Games. Mientras tanto, yo puedo seguir soñando en convertirme algún día en una leyenda sobre ruedas, ganar dinero a espuertas, hacerme con unas monísimas licencias oficiales y crear algún día mi flamante *Carlos Robles Racing Simulator*. A mayor gloria, cómo no, del tipo cuya cara ves en la imagen que acompaña estas líneas. O sea, yo. ■



aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por D. Valverde



La estirpe sagrada

El ya lejano 21 de septiembre de 2001 marcó un antes y un después en los juegos de gestión futbolística. Dinamic Multimedia cerró sus puertas y la popular saga *PC Fútbol* jamás volvió a ver la luz.

Pero su desaparición se limitó al nivel "oficial y legal". Los más acérrimos seguidores de la saga no tardaron en crear comunidades y páginas web "no oficiales" que, con el tiempo, han ido albergando actualizaciones, parches y expansiones amateurs.

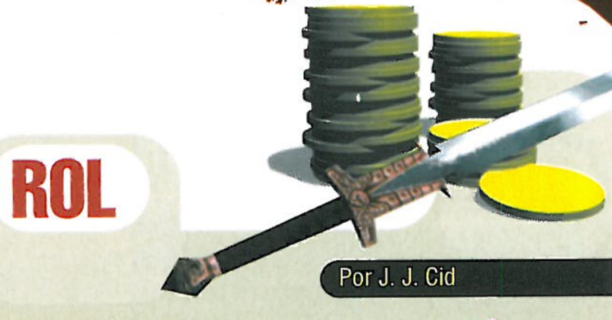
Los fans de PC Fútbol tienen depositadas sus esperanzas en proyectos como Manager Pro 2004

La nostalgia por *PC Fútbol* no cesa ni tiene atisbos de disminuir. Al contrario, a pesar de la irrupción en el mercado español de managers futbolísticos de solvencia contrastada, como *Championship Manager* o *Total Club Manager*, los rumores sobre el futuro advenimiento del auténtico "descediente real" del hijo de Dinamic continúan acaparando la atención de muchos. Como si de un linaje sagrado se tratara (a lo *Código Da Vinci*), los fans del extinto *PC Fútbol* tienen depositadas sus esperanzas en proyectos como *Manager Pro 2004* de Alisoft (se puede descargar gratis de www.managerprofesional.com), un interesante manager creado íntegramente por aficionados a *PC Fútbol*. Otro grupo de aficionados confía en el prometedor y hermético proyecto apadrinado por la web www.pcfutbolsite.com y TAOSpain (www.taospain.com), una compañía profesional que básicamente se centra en actividades de promoción y marketing.

Pero de momento, no nos engañemos, estos proyectos son poco más que castillos en el aire. Quién sabe, tal vez alguno de estos Davides que aspiran a ser Goliats herede un día el trono de *PC Fútbol*. ■

d.valverde@ixo.es

ROL



Por J. J. Cid

Bendita expansión

Hace unos días me enzarcé en una de esas polémicas eternas con un grupo de aficionados: ¿qué juego de rol merece estar en lo más alto del podio del género? Sé que este tipo de discusiones no llevan a nada, ya que todas las opiniones se basan en gustos personales. Pero lo que de verdad resulta curioso (y hasta instructivo) son las razones que dan unos y otros para justificar sus preferencias.

Por ejemplo, me sorprendió mucho la resistencia de algunos participantes en la discusión a aceptar *Neverwinter Nights* como uno de los grandes. Su detractor más convincente argumentaba que la campaña individual es mediocre, que el juego sólo resulta especial gracias a sus expansiones y añadidos. Como juego base, no es nada del otro mundo.

La valoración final de un juego de rol como Neverwinter Nights no puede depender sólo de la calidad de su campaña

El argumento tiene su lógica, pero en absoluto lo comparto. Después de todo, los jugadores de rol de mesa estamos más que acostumbrados a adquirir un juego base con poco contenido e irle añadiendo módulos para ampliar sus posibilidades lúdicas. La valoración global del producto depende de la calidad de las sesiones de rol que obtengamos de él, no de lo mucho o poco que nos guste su módulo original.

Pues bien, esa lógica tan rolera es la que preside *Neverwinter Nights*. Y por eso sus expansiones son tan importantes para valorarlo en su conjunto. Acabo de jugar a la extraordinaria *Hordes of the Underdark* y diría que no disfrutaba tanto con una expansión desde *Throne of Bhaal* (la de *Baldur's Gate II*). Así da gusto eso de "pagar dos veces por el mismo producto". ■



jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M. A. González "Gadget"

¿Por qué nosotros no?

Mientras en otros países los pilotos virtuales llevan algo más de una década constituyendo asociaciones de todo tipo, en el nuestro aún es muy raro que un grupo de aficionados se asocie legalmente.

La primera asociación española dedicada al vuelo virtual se registró en 1998 y son muy pocas las que han venido después. Se trata de algo sorprendente, dado lo poco que cuesta asociarse y las ventajas que reporta. Más aún si tenemos en cuenta el grado de dedicación que exige ser aficionado a la simulación de vuelo.

Tal vez es que los aficionados temen perderse en un laberinto burocrático y obtener muy pocas ayudas de la Administración a cambio, aunque también hay quien dice que ello se debe a la forma de ser de los españoles, a los que gusta ir por libre. También pudiera deberse a que las relaciones de los pilotos virtuales se basan principalmente en Internet, con el componente de informalidad y falta de compromiso que ello implica. En fin, mi sentido de la lógica me dice que se debe a la combinación de todos las factores anteriores.

Cualquiera que sea la causa, lo cierto es que estamos muy a la zaga, comparados con nuestros vecinos europeos. Cuando en Inglaterra, Bélgica, Holanda o Francia se organizan congresos, exposiciones y encuentros de pilotos virtuales y constructores de cabinas virtuales, nosotros todavía hemos de sufrir la risita burlona de nuestro vecino cuando le comentamos que el ruido que oye por las noches proviene del simulador al que estamos enganchados.

En España aún es muy raro que un grupo de aficionados a la simulación se asocie legalmente

Creo que ya es hora de despertar, organizarse y reclamar ayudas a la Administración para que nuestra afición pueda prosperar en España y ponerse a nivel europeo. ■



magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

¿A qué esperas?

Desde hace años llevo una doble vida. De día trabajo, pero después, después... mi corazón y mi adrenalina se disparan. Al verme, jamás pensarías que he dirigido ejércitos, que he conquistado mundos. Yo sí puedo decir que he vivido". Esta frase promocional de la consola PlayStation hizo furor en su día, porque muchos jugadores se sintieron identificados con ella. También podría suscribirla un aficionado a la literatura o el cine, formas de ocio que también ofrecen la posibilidad de aislarse temporalmente de la vida cotidiana, pero los juegos ofrecen un grado de inmersión al que rara vez llegan estas actividades.

Me ha sorprendido mucho comprobar que todavía sois muy pocos los interesados en los juegos on line

Por eso me ha sorprendido mucho comprobar en las encuestas enviadas por los lectores de esta revista que todavía sois muy pocos los interesados en los juegos on line. Hasta hace poco, se achacaba esta falta de interés a dificultades de tipo práctico, como las malas conexiones a Internet en nuestro país, pero el acceso cada vez más multitudinario a buenas conexiones con tarifas razonables no ha sido la panacea que se esperaba. Es cierto que las líneas ADSL con tarifa plana no son el tipo de conexión óptima para jugar on line, pero sí permiten hacerlo en condiciones razonablemente buenas. Así que parece que no se trataba de eso. El problema, más bien, es de costumbres, de falta de sentido de la aventura y resistencia a lo nuevo.

Y es una pena. Si la frase del principio de este artículo es cierta en los juegos para un jugador, imagínate en la Red, con cientos (tal vez miles) de jugadores reales compitiendo o coexistiendo contigo a través de sus respectivos avatares. Eso sí es una alternativa inmersiva y verosímil a la vida cotidiana. Es una pena que nos estemos privando de ello por pereza, falta de curiosidad o miedo a lo desconocido. No te estoy diciendo que te lances de lleno a un universo on line, pero ¿qué tal una partida en red? Si lo pruebas, seguro que repites. ■

s.sanchez@ixo.es

No por el hecho de **comprar barato vas a dejar de pedir calidad**. El rastreador de saldos de esos que cuesta creerlos suele ser también un tipo que se informa y que **agudiza el olfato para distinguir el grano de la paja** y encontrar la perla en el lodazal.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 2015 Inc.
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

2002 fue, entre otras muchas cosas, un año grande para los juegos de acción en primera persona. Dada la calidad de la cosecha de por entonces, tiene doble mérito que *Medal of Honor* consiguiese destacar entre los pesos pesados del género y hacerse un generoso hueco en el corazón de los aficionados. Se trata de un juego de un muy alto nivel pese a sus evidentes claroscuros. Tiene fases





mayúsculas y también otras algo más vulgares, de arcade bélico de andar por casa. Pese a que su arranque resulta una decepción relativa debido a cierta falta de ritmo, un par de horas de inmersión sirven para topar con fases de una calidad extraordinaria. En especial destaca el desembarco en la playa de Omaha, que va a parar de cabeza a la antología de las mejores misiones de los juegos de acción. Si a ello añadimos un nivel gráfico extraordinario, no cabe duda de que hay razones más que sobradas para hacerse con una copia de *Medal of Honor* ahora que está rebajado.

ANALIZADO EN GL 15 (FEBRERO 2002)

8

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Headgate Studios
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €



Técnicamente magistral, divertido, adictivo y con una concepción del golf casi insuperable. Eso dijimos de él, y lo mantenemos por mucho que ya pueda encontrarse en el mercado un *Tiger Woods 2004* más moderno, aún mejor a nivel técnico... y más caro. Al que fue uno de los mejores juegos deportivos en 2002 le sobran razones para el superlativo. Si te consideras un golfista virtual de los serios, es aquí donde debes demostrar de lo que eres capaz. Y si aún no te gusta el golf, será porque no has probado la suavidad, la precisión en el control, la extraordinaria calidad visual y el gusto por el detalle de este simulador. Incluso dispondrás de la posibilidad de acceder al servicio de juego on line de EA Sports (EASO) y participar en torneos internacionales de hasta 150 contendientes o reñidos encuentros para cuatro usuarios. Puedes también chatear con ellos en el lobby o formar clubes virtuales.

ANALIZADO EN GL 24 (DICIEMBRE 2002)

9



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD



GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Core Design
EDITOR: Proein
PRECIO: 19,95 €

Un título cargado de buenas intenciones, aunque resuelto de forma tal vez un poco irregular. Se trata del continuador de una serie que irrumpió con aires revolucionarios en 1996 y que fue declinando desde entonces hasta tocar fondo con *Tomb Raider: Chronicles*, el peor juego de Lara Croft hasta la fecha. Comparado con semejante paso en falso, *El ángel de la oscuridad* es una digna puesta al día del mito de la irresistible arqueóloga. Entre los elementos cosméticos, destacan una trama más elaborada que de costumbre, un motor gráfico notable, niveles de desarrollo no lineal y un nuevo personaje que comparte protagonismo con Lara Croft. Detrás de ello, se encuentra el *Tomb Raider* de siempre, con sus puzzles más o menos lógicos y sus fases de exploración, saltos y combates. Pese a los cambios, siguen sin resolverse problemas endémicos de la serie, como el algo problemático sistema de control.



ANALIZADO EN GL ESP. 4 (AGOSTO 2003)

6,5

CONFLICT: DESERT STORM



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pivotal Games
EDITOR: Proein
PRECIO: 17,95 €

Un título de acción táctica de la buena que consiguió triunfar donde fracasaba su más directo predecesor, *The Sum of All Fears*: en el intento de aunar planificación táctica y accesibilidad. Es distinto a la mayoría de los juegos del subgénero al que pertenece, pero te acostumbras a él en cuestión de muy pocos minutos y luego te sumerges en su eficaz y absorbente mecánica a pecho descubierto.
La campaña empieza fuerte. A tu disposición tienes a un solo hombre que debe rescatar a uno de sus compañeros entrando en una base enemiga para darse luego a la fuga con él. No hacen falta densos tutoriales: todo lo que hay que saber se aprende con naturalidad y sobre la marcha. Más adelante, en fases avanzadas, el juego alcanza su cénit gracias a una impagable combinación de naturalidad arcade y objetivos concretos que deben cumplirse con la máxima precisión de que seas capaz.

ANALIZADO EN GL 21 (SEPTIEMBRE 2002) **8,5**





SYBERIA



FICHA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microïds
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €

Una de las mejores aventuras gráficas del pasado 2002. Combina de forma ejemplar profundidad narrativa, diálogos atractivos, personajes con carisma y un acabado técnico a la altura de las mejores producciones del momento en que se editó.
Un fascinante viaje con piel de aventura tradicional y corazón alternativo, casi surrealista. En él encontramos un poco de todo, desde maquinaria oxidada en movimiento perpetuo a mamuts que campan a sus anchas y fábricas convertidas en órganos de colosales dimensiones.
Todo eso, más algún autómata respondón vestido de etiqueta, una abogada metomentodo y un juguetero artesanal de imaginación desbocada, es lo que te puedes encontrar en un día normal en la gélida *Syberia*.
Aquí hay alimento de sobras para el aventurero curtido, desde puzzles complejos a turbias maquinaciones, giros argumentales que desafían al compás y diálogos no aptos para menores.

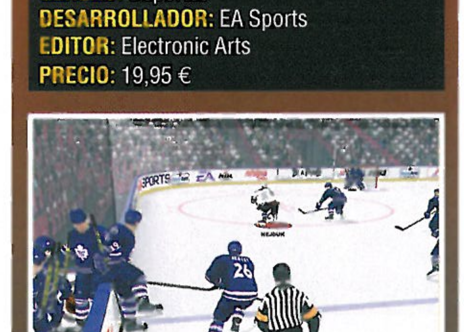
ANALIZADO EN GL 21 (SEPTIEMBRE 2002) **8**



NHL 2003

FICHA

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €



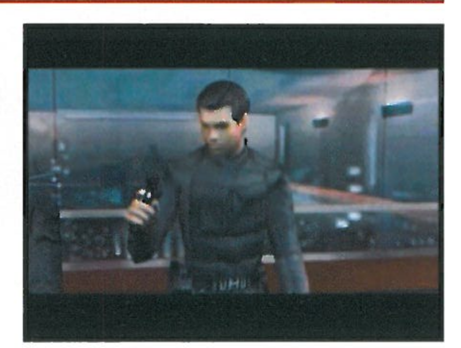
Maravillosa interfaz de menú, aún mejor sistema de control, gráficos y sonidos del todo impagables... Un producto de élite con acabado de muchos quilates que, además, incluye opciones on line más completas que en la anterior entrega de la serie, retoques significativos en el desarrollo de los partidos y unos gráficos de muy alto nivel. Se trata de un simulador deportivo apto tanto para neófitos en el mundo del hockey sobre hielo como para expertos.
Todos aquellos que no hayan probado ninguno de los *NHL* y deseen una experiencia deportiva recreada con realismo y a un ritmo frenético deberían probarlo. Incluso la inteligencia artificial es más que notable, sobre todo en el aspecto defensivo y el comportamiento de los porteros, que mejora mucho con respecto a la edición 2003 del mismo simulador.

ANALIZADO EN GL 24 (DICIEMBRE 2002) **8,5**

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gearbox Software
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €



Acción, sigilo y atractivas mujeres llenas de glamour conforman un cóctel explosivo que debe mezclarse con tiento y sentido del equilibrio. Este juego no lo consigue del todo. Pese a su importante colección de aciertos parciales, *Nightfire* tiene pequeños errores, en especial en la pobre inteligencia artificial y en una mejorable optimización (sus requisitos son muy altos para lo que ofrece, sobre todo a nivel gráfico). Estos detalles lo alejan de la élite de los juegos de acción e hicieron que en su momento se considerase una decepción relativa.

Aun así, no le faltan aspectos destacables. La campaña sólo incluye nueve misiones, aunque los escenarios son enormes, sobre todo los últimos. Además, las misiones están diseñadas de manera que no tienes la sensación de estar haciendo siempre lo mismo. En ellas deberás lidiar con armas nucleares, misiles de largo alcance y estaciones militares espaciales. La mayoría empiezan con una fase de sigilo en general bastante bien resueltas y luego llega el despliegue de armamento de grueso calibre y juguetes tecnológicos en la mejor tradición de James Bond.

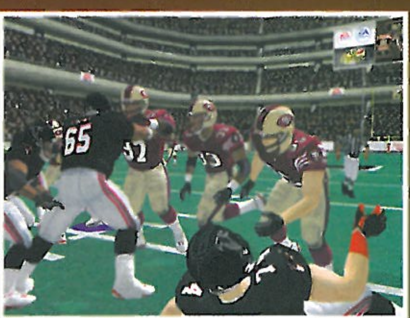
7

ANALIZADO EN GL 24 (DICIEMBRE 2002)

MADDEN NFL 2003



GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €



El juego supone un salto cualitativo en la serie, ya que resuelve muchos de los problemas menores que presentaban las entregas precedentes. Si eres de los que aún piensan que el fútbol americano es un deporte aburrido, por demasiado táctico e incomprensible, tienes que probar *Madden NFL 2003*.

Aunque ni siquiera sepas cómo se juega, este simulador va a enseñarte de forma simple y cómoda y sin dejar de divertirte desde la primera vez que veas volar por la pantalla el balón ovalado. Los principiantes disponen de una serie de pruebas de entrenamiento con las que familiarizarse con los movimientos básicos (qué hacer con todos los controles, cómo placar, cómo defender, como lanzar o patear...). Luego, ya puedes disfrutar de su largo e intenso modo franquicia.

ANALIZADO EN GL 22 (OCTUBRE 2002)

9



EUROFIGHTER TYPHOON



GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Digital Image Design
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 7,95 €





Un simulador resultón en líneas generales, pero en el que se echan de menos algunas características que, por extraño que parezca, sí tenía su predecesor, *Super EF2000*. Aun así, su modelo de vuelo y la reproducción de los aviones resultan más que notables y su peculiar estructura de campaña contribuye a elevarlo por encima de la media.

En el modo de vuelo se han introducido algunas novedades que hacen las cosas algo más fáciles. Las armas están adecuadas a los tiempos que corren y resultan fáciles de usar, incluso aquellas que, como las bombas guiadas por láser, no resultaban nada manejables en versiones anteriores de este simulador. La gran alternativa a la campaña es el modo multijugador, al que se ha dedicado la atención que merece, ya que incluye muchos modos de enfrentamiento, desde el clásico todos contra todos a una interesante competición por equipos.

ANALIZADO EN GL 7 (MAYO 2001)

7

HOVER ACE



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: GSC Game World
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 9,95 €





Impresionante de entrada y frenético por momentos, *Hover Ace* no es un juego capaz de mantener del todo el alto nivel de interés inicial que despierta. Su escasa originalidad y la falta de un modo historia o algo semejante hacen de él un entretenimiento efímero, de los que van perdiendo gas a medida que profundizas en ellos. Eso sí, en el terreno de los juegos de carreras pensados para que te eches unas partidas rápidas y espectaculares, resulta un entretenimiento magnífico.
Su punto fuerte son los gráficos. Desde la primera carrera, impresiona la recreación de los 16 planetas en que se desarrollan estas competiciones futuristas. Tanto su nivel de texturas como el más que decente rendimiento del programa incluso en equipos de medio pelo hacen de *Hover Ace* un producto notable a nivel técnico. Y no se queda atrás la sensación de velocidad que se experimenta pilotando los bólidos por la superficie de estos mundos de fantasía.

ANALIZADO EN GL 31 (JULIO 2003) 7

SID MEIER'S SIM GOLF



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Maxis/Firaxis
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

¿Constructor profesional de campos de golf? Suena a oficio honrado. Y con su punto de creatividad e inmensas posibilidades de promoción personal a medio y largo plazo. Tu madre estaría orgullosa, pero ten en cuenta que vas a necesitar grandes dosis de paciencia e imaginación. Además, el concepto de este original simulador de construcciones y diseños en cadena funciona mejor sobre el papel que en la práctica. La mezcla entre la simulación de vidas ajenas estilo sims y la construcción pura y dura no convence del todo pese a su refrescante apuesta por la simplicidad. Más para jugadores ocasionales que para gestores y estrategas empedernidos.

ANALIZADO EN GL 16 (MARZO 2002) 6,5



MOBILE FORCES

Un arcade en primera persona diseñado para ser jugado principalmente en Internet o red local. Eso sí, incorpora bots más o menos solventes.
Género: Acción · Precio: 7,95 €
ANALIZADO EN GL 20 (JULIO 2002) 6,5



EXPENDABLE

Un arcade sin mucha historia, aunque trufado de explosiones de las que ponían a prueba cualquier tarjeta gráfica de la época en que se publicó.
Género: Acción · Precio: 7,95 €
AÑO DE LANZAMIENTO: 1999 7

CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE

Entretenido, amoral, polémico en su día... Uno de esos juegos de usar y tirar a los que puedes encontrarles cierta gracia.
Género: Acción/Carreras · Precio: 7,95 €
AÑO DE LANZAMIENTO: 1999 7

CARMAGEDDON TDR 2000

Otro vástago de la saga de atropellos y desmanes automovilísticos, en este caso enfocado a las partidas on line.
Género: Acción/Carreras · Precio: 7,95 €
AÑO DE LANZAMIENTO: 2000 5,5



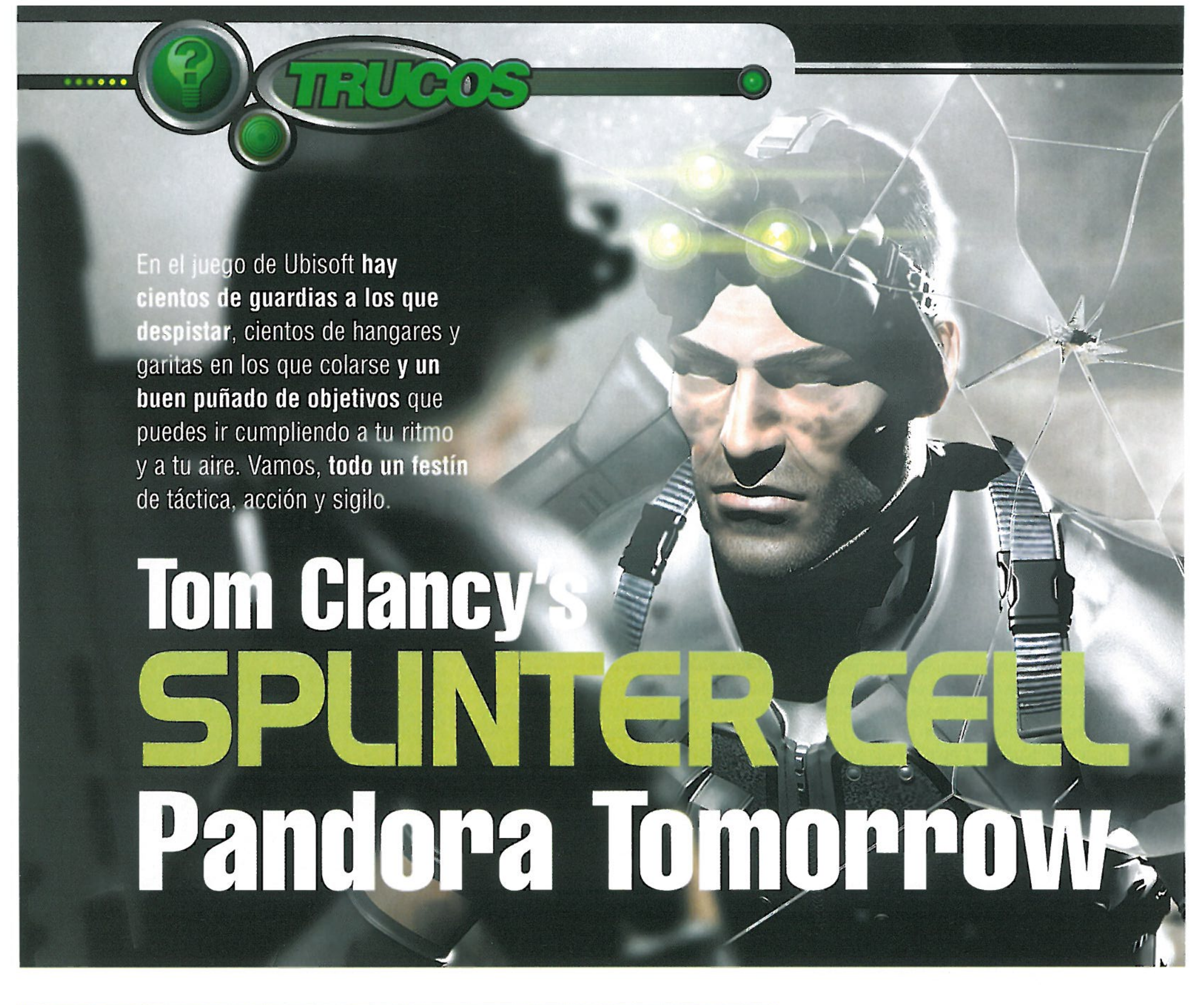
OFF-ROAD

Un simulador de carreras con más espectáculo gratuito que jugabilidad profunda, realismo y precisión en los controles. Correcto, sin más.
Género: Carreras · Precio: 7,95 €
ANALIZADO EN GL 6 (ABRIL 2001) 5

ATARI 80 CLASSICS GAMES IN ONE!

80 juegos arcade clásicos para nostálgicos. Una exhaustiva panorámica de lo mejor que editó Atari en la era de las recreativas y la consola 2600.
Género: Arcade · Precio: 24,99 €
AÑO DE LANZAMIENTO: VARIOS 6





En el juego de Ubisoft **hay cientos de guardias a los que despistar**, cientos de hangares y garitas en los que colarse **y un buen puñado de objetivos** que puedes ir cumpliendo a tu ritmo y a tu aire. Vamos, **todo un festín** de táctica, acción y sigilo.

Tom Clancy's SPLINTER CELL Pandora Tomorrow

CONSEJOS GENERALES

IMPROVISA SI CONVIENE

En esta guía proponemos un estilo de juego híbrido, una mezcla equilibrada de acción y sigilo. Hay que tener en cuenta que todas las situaciones que se nos plantean a lo largo del juego pueden resolverse de muchas maneras y que, por lo tanto, puedes inventar tu propia manera de avanzar en el juego. Eso sí, sigue siempre los consejos que te den desde la central. Si te sales del guión, se termina la misión.

EXPLORA TU INVENTARIO

El inventario de Sam Fisher es muy amplio, pero es fácil pasar por alto las muchas posibilidades que ofrece y lo útil que puede llegar a resultar. No tengas miedo de utilizar una granada de luz o de humo, un dardo electrizante, un proyectil no perforador... Serán esenciales en múltiples ocasiones.

USA EL SENTIDO COMÚN

La guía no es exhaustiva, ya que algunas fases del juego son de resolución rutinaria y no exigen entrar en grandes detalles. Estamos pensando, sobre todo, en las que se resuelven recurriendo a la táctica del silbido: 1) Apagar todas las luces, 2) Esconderse, 3) Atraer la atención del enemigo para que se acerque, 4) Golpearlo o dispararle, y 5) Esconder el cuerpo.

NO DEJES CABOS SUELTOS

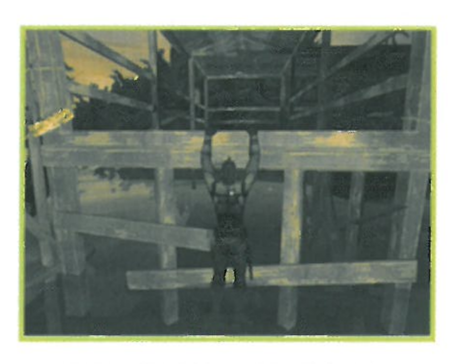
Hay un número máximo de alarmas por tramo. Si la alarma suena una vez, los soldados enemigos se equiparán con chalecos antibalas. Si suena dos veces, además se pondrán un casco. Si la alarma se dispara por tercera vez, se terminará la misión. Para evitar esto, esconde siempre los enemigos que mates o neutralices en la sombra. Si no lo haces, puede ser que descubran los cuerpos cuando tú ya estés mucho más adelante. Hay momentos en las misiones en los que te informarán de que el nivel de seguridad vuelve a la normalidad. Eso quiere decir que el nivel de alarma es 0 y que, por lo tanto, puede volver a dispararse tres veces más.

PRUEBA ALTERNATIVAS

Otra forma de jugar a *Splinter Cell* (muy interesante, por cierto) es intentar pasar inadvertido, es decir, sin matar ni golpear a nadie. Muchas veces es posible ir de una sala a otra simplemente escondiéndote en las sombras sin que los enemigos te vean.

POR ÚLTIMO...

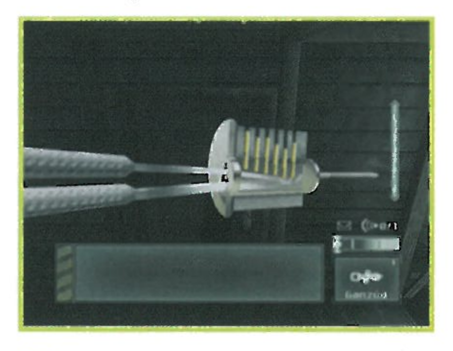
No te preocupes mucho si te disparan y te hieren, ya que a lo largo del juego irás encontrando botiquines. Acostúmbrate a utilizar siempre el cable óptico antes de abrir una puerta para inspeccionar el terreno y decidir el mejor momento de pasar a la acción. Es recomendable guardar la partida después de cada tramo difícil.



DILI, TIMOR ORIENTAL

1 Sigue las instrucciones que te da el tutorial. Dispara a las luces y avanza por el río sin que te vean. Ten cuidado, si corres mucho, una bandada de pájaros volará y atraerá la atención de los guardias. Acércate por detrás e interroga al vigilante que está sentado en la caja. Una vez hecho esto, sube por la tubería del final.

2 Sube por la escalera. Ve agachado y pasa por debajo de la ventana pegado a la pared. Detente para escuchar la conversación a través de la ventana siguiente. Continúa hasta el final y sube por la tubería. Descuélgate por el balcón, entra silenciosamente por la puerta y golpea al guardia que está interrogando a Shetland.



3 Abre la puerta de al lado de la ventana por la que has entrado y deja KO al guardia que hay en el balcón. Al final está el lavabo, donde hay un botiquín. Avanza por el pasillo y rompe todas las luces. Cuando estés a oscuras, baja por las escaleras y silba. Un guardia subirá a inspeccionar. Cuando se gire, ve por detrás y noquéale.

4 Una vez en el vestíbulo, dispara a todas las luces. Utiliza otra vez la táctica del silbido para atraer a los dos guardias que están jugando a los dados. Déjalos inconscientes. Recuerda que si te han dado puedes utilizar los botiquines que hay en el lavabo.



5 Abre la puerta grande. Para despistar al guardia que tiene las gafas de visión nocturna (está en lo alto de la torre), tienes que moverte por la luz. Estudia bien el movimiento del foco y síguelo hasta llegar hasta la otra parte del patio. Sube las escaleras y sorprende al amigo de las gafas de visión nocturna. En la puerta de al lado está Ingrid Karlthson.

6 Tras hablar con ella, ya tendrás licencia para matar. Baja al patio y acaba con todos los guerrilleros que encuentres. Tu objetivo ahora es apagar unos focos para que un avión pueda venir a buscarte. Los interruptores están en las dos torres de vigilancia. Una vez hecho esto, dirígete al malecón y sube a la barca.

PARÍS, FRANCIA

1 Avanza acabando con los guardias que te encuentres hasta llegar al tren. Sube por las escaleras y entra en él por la trampilla. Una vez allí, verás a dos sujetos hablando. Puedes liquidarlos a lo bravo (dos tiros en la cabeza) o intentarlo por la vía del sigilo, atrayendo a uno y después al otro.

2 Te encontrarás con un incendio: dispara a las llaves de paso de la tubería del techo para apagarlo. Utiliza el cable óptico para entrar en la siguiente habitación sin que te vean. Acaba con el guardia y escóndelo. Utiliza el ordenador. Apaga el interruptor de la siguiente habitación, que está justo a la derecha de la entrada. Despacha a los dos enemigos, algo que podrás hacer sin muchas complicaciones.



3 Sube por la tubería que hay justo a la entrada de la siguiente sala. Avanza lentamente por ella y, desde las alturas, silba. Sitúate detrás de los guardias a los que has llamado la atención y sorpréndelos. Entra en la habitación siguiente y liquida con el rifle a los dos soldados que están destruyendo los ordenadores. Es importante que lo hagas deprisa. Evita a toda costa que se carguen el terminal y no te preocupes mucho por las alarmas, ya que en la habitación de al lado la seguridad volverá a nivel 0.

4 A continuación tendrás que desactivar una bomba. Dispara a las luces del pasillo y, con la mira telescópica de tu rifle, acaba con la vida de los dos terroristas que han instalado el artefacto explosivo. Corre hacia las calderas y desactívalo.



Pasa agachado y pegado a la pared por delante de la luz roja parpadeante. Así evitarás que se dispare la alarma. Hazlo así siempre que te encuentres con estos sensores.

5 Uno de los tres guardias que disparaban se acercará a la puerta. Acaba con él. Entra en la primera puerta que encuentras y cúrate con el botiquín. Más adelante encontrarás una habitación llena de pantallas y con dos guardias. Puedes encargarte de ellos a través del cristal u optar por la vía sigilosa y atraerlos hacia el pasillo.

6 Entra en la sala de enfrente. Pero ten mucho cuidado, ya que está llena de cámaras (siete en total). Destrúyelas una a una con el rifle y la mira telescópica. Sabrás que no quedan más cuando dejes de oír los pitidos que emiten. Ve hacia el ordenador. Introduce el código de seguridad para abrir la puerta y dispara al guardia que verás a través del cristal. Es importante que le des en la cabeza y que no dispares más de una vez: así no vendrán sus compañeros.

7 Entra por la puerta que hay a la derecha del pasillo. Antes de subir las escaleras, dispara a la cámara de vigilancia para después desactivar la mina de pared. Debes hacerlo cuando la luz esté verde; si no, despídete de la partida. Sigue subiendo por las escaleras. Puedes romper las luces para evitar ser visto cuando abras la puerta. Aprovecha la oscuridad que reina en la sala para acabar con los guardias sin problemas. Introduce el código en el panel de la puerta. En la cámara frigorífica, deberás desactivar la torreta usando el ordenador. Sorprende por la espalda al terrorista que hay en la sala.



8 Sal al pasillo, silba y vuelve por donde has entrado. Vigila con el cable óptico que el enemigo pase por delante. Cuando esté de espaldas, mátalo. Acaba con el otro de un tiro en la cabeza con la mira telescópica. Sigue adelante y ve con cuidado,

porque hay una mina en la pared que tienes que desactivar.

9 Sube por el armario, a tu derecha, y cuélate por el conducto de ventilación. Desde allí, dispara a una cámara señuelo con tu rifle cerca de los enemigos y, una vez en el suelo, libera el CO_2. Acabarás con ellos en un santiamén. Sigue por el conducto, gira a la izquierda y te encontrarás con tu objetivo. Después de hablar con él, sube otra vez al conducto de ventilación y, desde allí, dispara a una válvula de gas que hay abajo, al lado de los guardias muertos. Esto te permitirá avanzar hasta el punto de extracción.

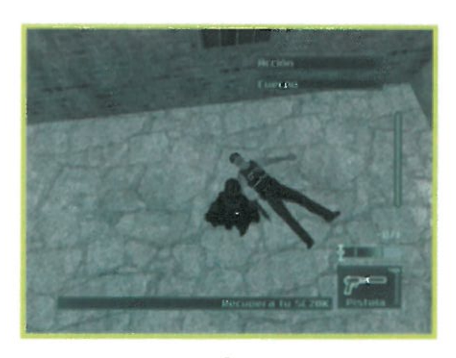


PARÍS-NIZA, FRANCIA

1 No te pongas de pie o caerás. Entra por la trampilla. Avanza y silba para llamar la atención del vigilante del tren. Déjalo KO. Baja por la trampilla que encontrarás en el suelo de este vagón y deslízate por debajo del tren. Antes de subir, utiliza el cable óptico para asegurarte de que tienes vía libre. Activa las puertas, sal de la habitación, ve a la sala de la izquierda y apaga las luces. Desde allí, silba y atrae la atención de dos guardas de Soth. Cuando lleguen, mátalos.



2 Ahora sal del tren y descuélgate para ir por fuera. Deshazte del revisor y entra por la tercera puerta. Habla con Soth. Cuando se marche, usa su ordenador y síguelo. Escóndete en un sitio donde tengas visibilidad y utiliza el micrófono láser para escuchar la conversación. Espera a que se vayan, deja KO al guardia y sigue hacia el primer vagón, donde tendrás que subir por unas escaleras, a tu derecha. Vete corriendo hasta alcanzar la cuerda para salir del tren.



JERUSALÉN, ISRAEL

1 Cruza la calle moviéndote entre sombras, rompiendo las luces cuando sea necesario y utilizando el truco de "silbo y te pego" para acabar con los policías. Así llegaras, tras un recorrido más o menos largo, a una plaza donde está la tienda de Saul. Para entrar en la tienda, desplázate con el movimiento SWAT de caja en caja. Estarán atracando a tu contacto. Mata al primer ladrón y ve con cuidado al disparar al segundo, ya que cogerá a Saul como rehén.

2 Sigue a Saul hasta el campo de tiro. Luego ve en busca de Dahlia. Baja por la calle y ve neutralizando a todos los policías hasta llegar a un callejón sin salida. Trepa por la tubería y ve a lo alto de la iglesia. Utiliza la tirolina y baja de la plataforma deslizándote.

3 Después de hablar con tu contacto, síguela sin que te vean. Puedes neutralizar a los policías que se crucen en tu camino. Ahora te toca ir por los tejados. Cuando te separes de Dalia, sube por la cañería que hay en el callejón al final de la plaza. Cruza la casa sin que te vean y sigue por la cornisa. Baja haciendo rappel y acaba con los guardias. Entra en la casa que hay a la derecha, tras la verja que tu contacto abrirá. Está llena de munición.

4 Sigue tu camino y usa el ascensor para bajar. Mata a los dos guardas que hay frente a él. Apaga la bombilla y espera a que vengan los refuerzos para liquidarlos. A partir de aquí, avanza liquidando sin vacilaciones ni escrúpulos a todos los soldados que te encuentres; no hace falta ni que los escondas. Encuentra el laboratorio y busca





el otro ascensor, siempre con el rifle y la mira telescópica a punto.

5 Al salir del ascensor, oscurece el pasillo y vuelve a utilizar los silbidos para deshacerte de los policías. Recuerda que ahora ya no tienes licencia para matar. La mejor manera de atravesar esta zona es gastar todos los disparos secundarios del rifle: dardos electrizantes, proyectiles no perforadores...

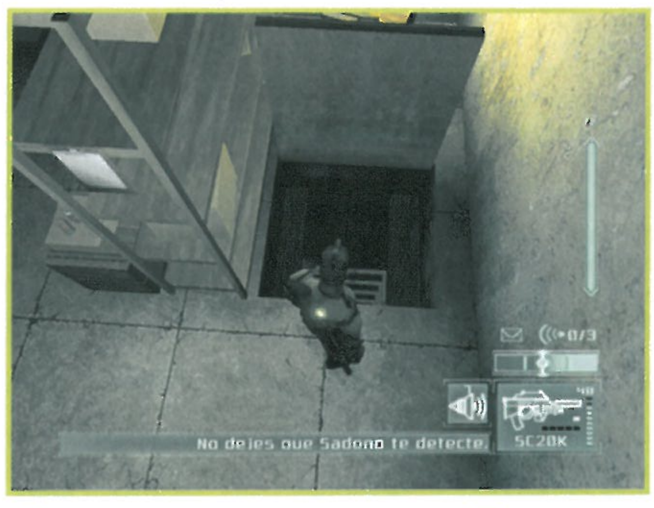
KUNDANG, INDONESIA

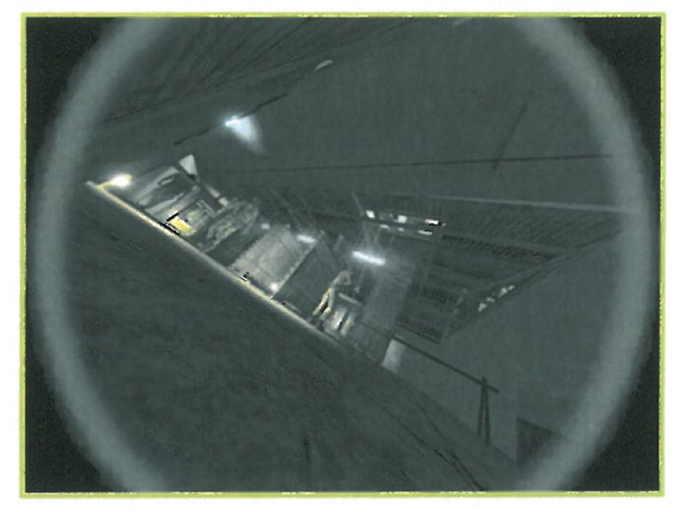
1 Habla con Douglas y lánzate por la tirolina. Estate atento, ya que un soldado enemigo saldrá de la primera cabaña. Mátalo y esconde el cadáver. Utiliza las botellas que tienes al alcance para distraer al otro que está patrullando y acabar también con él. Sigue por el camino y verás que un soldado pisa sin querer una mina. Mata desde lejos a su compañero y avanza con las gafas térmicas para evitar acabar como el guerrillero anterior. Cuando veas una mina, desactívala.



2 Una vez en el hangar, espera a que los dos vigilantes terminen de hablar y acaba con el que tienes cerca, que estará de espaldas. A continuación, liquida al otro de un tiro entre ceja y ceja. Sube y apaga las luces. Vuelve a bajar y coloca los explosivos en el avión. Súbete en la tubería que hay al final del hangar y silba. Otro guardia vendrá a ver qué pasa... ya sabes lo que tienes que hacer.

3 Sigue avanzando por el exterior y escucha la conversación de los dos vigilantes. Cuando se separen, encárgate del primero y vete muy sigilosamente hasta la garita. Cuando esté de espaldas, liquida al segundo y apaga las luces. Sigue avanzando y escóndete detrás de la placa de uralita que hay a la izquierda. Cuando pase el guardia con el perro, dispárale a la cabeza. Después, a por el animal.





4 Sigue avanzando por el camino y dispara a la bombilla. Entra en la tienda y, mientras los guerrilleros hablan, tira la botella dentro de la barraca (lejos de donde tú estés). Cuando se acerquen, ve por la espalda y dispárales. Si suena la alarma, no sufras, dentro de poco volverá a nivel 0. Sube despacio a la torre de vigilancia y golpea al que está arriba. Deslízate por la tirolina que encontrarás allí.

5 Mientras Sadono habla con sus soldados, aprovecha para colarte hacia la derecha de la plaza (tal como entras). Permanece en las sombras. Cuando se dispersen, un guarda vendrá hacia ti. Mátalo y escóndelo. Ahora, con la mirilla, dispara al que está de pie en la caseta de madera. Escóndelo también.



6 Pasa agachado por debajo del pasillo de madera, siguiendo a Sadono. Ve avanzando y escuchando todo lo que dice. Cuando se marche, acaba con los guardias. Intenta siempre ir por las casas, apagando las luces. Es un escondite perfecto para llamar desde allí la atención de los vigilantes y liquidarlos uno a uno sin que nadie se percate de nada. Tampoco bajes la guardia, hay perros que te morderán nada más olerte.

7 Cuando Sadono se detenga a hablar con sus hombres, lanza una cámara para enterarte del código de entrada a la mansión. Sigue por el camino hasta que llegues a una trampilla. Baja y apaga todas las luces, así te será muy fácil acabar con los guardias. Una vez los hayas matado a todos, habla con tu contacto, que está al lado de la puerta de salida de la refinería. Cuando termines la entrevista, sal al exterior.

8 Ahora, desde la esquina en que se oye hablar a los dos guardias, silba. Cuando se acerquen, mátalos a los dos rápidamente y no les dará tiempo de activar la alarma. También es un buen método valerte de la granada de luz para neutralizarlos y luego dejarlos KO. Lanza una bengala para que la metralleta automática se centre en ella. En cuanto lo hagas, dispondrás de vía libre para correr hacia el ordenador que tiene al lado y desactivarla.

9 Mira por debajo de la puerta. Verás que Sadono continúa su camino. Hay otros soldados haciendo prácticas de tiro. La mejor manera de matarlos es entrar en la sala cuando el del fondo esté girado (es un buen momento para dispararle a la cabeza), ir acto seguido a por el que está disparando (no te habrá oído) y luego acabar con el del fondo, que está practicando con un saco de boxeo.

10 Sigue por el pasillo. Apaga las luces, atrae a los dos guardias con silbidos y mátalos. Utiliza otra bengala para neutralizar la ametralladora automática. Acto seguido, desaparecerán todos los niveles de alarma. Entra en el cuartito que da al patio del foco y apaga todas las luces. Llama al guardia desde allí y golpéale cuando llegue. Haz lo mismo con los otros. Ya es de noche. Corre a través del patio sin que te ilumine el foco y entra en la mansión utilizando el código que antes has obtenido.

11 Una vez dentro, haz el movimiento SWAT de columna en columna para poder escuchar bien lo que dice Sadono. Cuando se marche, apaga las luces (hay una cámara) y ve al ordenador. Cuando termines, sal y ve por la puerta trasera. Cuando la abras, cuatro soldados enemigos te inmovilizarán. No muevas ni un dedo o te dispararán: espera unos segundos y Shetland te sacará de allí.





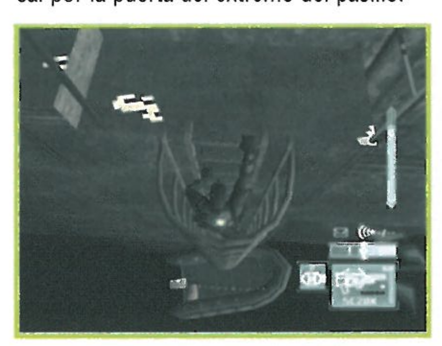
KOMODO, INDONESIA

1 Mata con la mirilla telescópica a los guardias que tengas al alcance. No te acerques ni al láser ni a la puerta, dirígete a la izquierda, por la casita de madera. Atraviesa el pasillo y pasa sin que te vean los dos guardias que están en la



mesa. Ve hacia la casa y mata de un tiro al que está durmiendo en la cama. Avanza silenciosamente, para no llamar la atención del perro, hasta el callejón de madera que hay al final del charco. Allí, usa el salto doble para alcanzar un saliente y sorprende desde la tubería al guerrillero que está mirando la tele. Antes de hacerlo, espera a que su compañero termine sus prácticas de tiro o te descubrirá.

2 Sal al patio de detrás y entra en la primera cabaña para apagar las luces y acabar con el guardia que descansa. Desactiva la torreta. Desciende por las escaleras que hay dentro de la cabaña del fondo y baja por el ascensor. Rompe un par de luces para poder acabar con los Darah Dan Doa cómodamente. Ahora, agarra al técnico por la espalda, interrógale y llévale al ordenador que hay en el centro de la gran ventana que da al submarino. Cuando los tripulantes de éste pregunten si hay algún problema, obliga al técnico a decir que no. Cuando lo haya hecho, déjale KO y sal por la puerta del extremo del pasillo.



3 Mata al guardia que hay patrullando y sigue por el pasillo. Antes de coger el ascensor, dispara con el rifle a todos los guardias que veas a lo lejos (llevan una luz en el casco). Después del trayecto en ascensor, ve por la puerta de la derecha. Elimina al guardia sin que te vea y coge la munición y el bote de humo. Ahora, ve por la otra puerta y baja las escaleras. Verás que un soldado sale del submarino. Silba y, cuando esté cerca, métele un tiro entre ceja y ceja.

4 Baja por las dos escaleras y espérate a que el soldado que está patrullando se gire. Acércate a él agachado y déjale inconsciente. Recuerda que está prohibido matar a partir de ahora. Le toca el turno al dormido. Despiértale y dale dos codazos. Baja por la escotilla, pégate a la pared y haz un movimiento SWAT para ir al otro lado de la puerta. Encontrarás un interruptor. Apágalo y dale fuerte al soldado cuando venga a encenderlo.

5 Sigue avanzando y párate en la salita que está a oscuras. Vendrá el coronel, tu objetivo. Lo tienes que coger por la espalda y obligarle a pasar el escáner de retina, que está en el pasillo por donde ha venido. Antes de entrar, neutralízalo y escóndelo. Entra y verás que un soldado va a prepararse un café. Cuando esté saliendo, agárralo y noquéalo. El otro vendrá a ver qué ha pasado: no le des ni tiempo a respirar. Utiliza el ordenador del fondo para obtener la información que necesitas.



6 A continuación, sigue por el pasillo y sube a la parte de arriba del submarino. Al final del puente, silba para que suba un guardia. Escóndete colgado y sube y liquídale con tu pistola cuando se gire. Cuando al final de la escalera te empiecen a disparar, cúbrete. Hay muchas maneras de acabar con los que te atacan: disparar a los barriles explosivos, lanzar tres o cuatro granadas de humo... Al final te espera una barca y habrás terminado.

YAKARTA, INDONESIA

1 Baja haciendo rappel hasta el suelo. Una vez allí, neutraliza a los civiles para que no den la alarma y apaga absolutamente todas las luces. Intenta atraer a todos los soldados que están patrullando, silbando y cambiándote de sitio para distraerlos. Ve con cuidado, ya que llevan una luz en el casco con la que te pueden ver. Después de matar a unos cuantos, sube sigilosamente la escalera que hay a la izquierda de la plaza. Lánzate en tirolina hasta el otro extremo y salta para llegar a la barra que te permitirá deslizarte hasta el suelo.



2 Sal por la puerta de enfrente y dedícate a apagar todas las luces. Una vez hecho esto, ve liquidando a los guardias uno por uno. Sigue avanzando y coge los objetos que encontrarás en las casetas. Pronto te encararás con una metralleta automática: utiliza tu bengala para distraerla. Continúa avanzando y resguárdate lo más rápido que puedas en la esquina de la puerta metálica que verás a tu izquierda. Saldrán dos soldados, pero no te verán. Pasa sin matarlos y verás a un vigilante a través de la verja. Clávale un tiro a través de ésta y ve rápidamente hacia donde está el cuerpo muerto de este último. Deslízate por las escaleras para acceder a las alcantarillas.





3 Ve hacia el pasillo grande y apaga las luces. Cuando los guardias vengan a mirar, dispárales. Antes de entrar por la segunda puerta a la izquierda, dispara a la cámara que hay encima. Llama la atención del guardia que hay al otro lado y mátalo. Sube por las escaleras. Ponte las gafas de visión térmica y esquiva las minas del suelo, que son muchas. A la vez, tienes que ir de sombra en sombra para que no te vean con el foco. Puedes matar al guardia que hay en la torreta, pero sonará la alarma. Cuando hayas cruzado el patio, sube por la verja metálica. Entra en la caseta, ábrela con la ganzúa y apaga la luz



muy sigilosamente. Cuando el soldado venga a encenderla, acaba con él.

4 Ve con cuidado, fuera hay dos más. Atráelos uno a uno y acaba con ellos dentro de la caseta, para que no te vean. Recoge todos los objetos y sigue, pero no te olvides de las dos ametralladoras automáticas que hay fuera. Ve a tu izquierda y sube al tejado. Cárgate el cristal que ya está medio roto y baja haciendo rappel. Mata al guardia y sube por el ascensor. Una vez dentro, apaga los fluorescentes y llama la atención del guardia del pasillo de la izquierda. Neutralízalo en la oscuridad. Abre la puerta que tienes enfrente y avanza hasta las dos columnas. Salta, ábrete de piernas y vuelve a saltar. Ve por el pequeño conducto que da al escenario.

5 Cuando salgas, tira la botella que hay allí para distraer a los guardias y súbete por la barra que va por el techo. Déjate ir detrás de la batería y pasa a la parte de atrás sin que te vean. Ve a la puerta de la izquierda. Entra muy despacio y apaga el interruptor de la luz, que está justo a la derecha. Rápidamente, noquea al guardia y, cuando venga el otro, liquídale.

6 Habla con Ingrid y síguela. Dispara a la cámara que hay justo a la entrada de la primera puerta que abre. Mata al guardia y continúa siguiéndola hasta que te proponga separaros para que pueda distraer a los guardias. Ahora date prisa; si no, la matarán. Ponte en la mitad del pasillo oscuro y dispara al segundo guardia. Cuando acudan a dispararte, lanza dos granadas de humo: acabarás con todos.

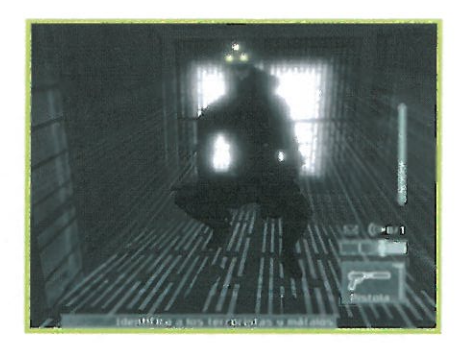
7 Avanza y verás que al final del pasillo hay una cámara. Apaga la luz de un disparo y ponte debajo de la cámara sin que le dé tiempo a verte. Cuando el soldado que patrulla esté en el otro extremo de la sala, sal sigilosamente y captura al que está frente a la ventana. Teniendo a éste agarrado, dispara a la cabeza del otro desde la sombra y luego deja KO al que tienes sujeto. Así no sonarán las alarmas.

8 Infíltrate en el plató por la trampilla que hay en el techo de esta sala. Espera a que Sadono esté a medio discurso y, por detrás, ve corriendo y cógelo. Es difícil, pero una vez lo tengas, los otros soldados no se atreverán a disparar. Puedes utilizar una granada de luz para hacer esta maniobra. Con Sadono como rehén, ve matando muy rápidamente a los otros enemigos. Utiliza al líder enemigo para abrir la puerta con escáner de retina y ya estarás fuera.

LOS ÁNGELES, EEUU

1 Métete dentro del camión. Dispara a la cabeza al guardia con la temperatura corporal alta a través del cristal, ve hacia allí y apaga la luz. Cuando el otro policía venga, dispárale un dardo electrizante. Acaba con el perro. Entra en la siguiente habitación y deja inconscientes a la mujer y al guardia. En el aseo, sube a la pica y salta de aquí al conducto de ventilación. Salta al suelo. Cuando se te acerque el guardia vacunado, acaba con él sin que le dé tiempo a dar la alarma. Ve rápido hacia el otro y déjalo inconsciente. Ve a la otra sala y apaga las luces que puedas.

2 Mata a los soldados enemigos de la planta de abajo y noquea a los guardias. Sube al piso de arriba por la escalera y avanza hasta el guardia del final del pasillo, que es un secuaz de Soth. Cuando hayas

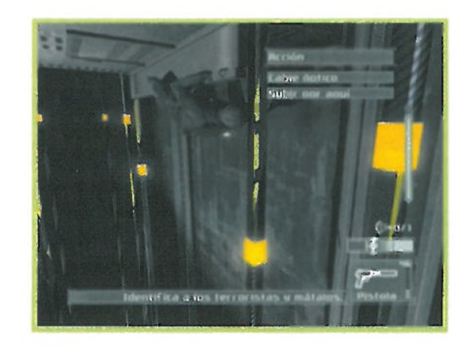




acabado con él, pasa a la habitación de las maletas. Escóndete detrás de un paquete que te tape y pasa detrás de éste por la cinta transportadora para que no te vean. En la siguiente cinta, el vigilante tiene la ventana de seguridad medio abierta. Dispárale un proyectil no perforador y apaga la luz para que no lo encuentren.

3 Cuando llegues a la habitación con grandes ventanales, espera a que el policía infiltrado de Soth esté en la caseta del final. Desde la puerta de entrada, dispárale a la cabeza sin romper el cristal. Golpea a todos los civiles y escóndelos. En la siguiente sala, espera a que terminen de hablar los dos guardias. Cuando el terrorista se vaya por la puerta de la izquierda, síguele y mátale. Después encárgate de todos los civiles y esconde los restos.

4 Baja al rellano que hay debajo de la escalera y busca a Soth con la visión térmica y los prismáticos. Cuando lo hayas localizado, te darán luz verde para seguir. La primera cámara no detectará tu presencia, pero hay dos más en la siguiente sala. Utiliza el productor de interferencias con la cámara derecha para ir hacia el ascensor de la derecha. La cámara de la izquierda no te verá.



5 Cuando el ascensor se pare, dispara a la trampilla. Sube por los cables hasta llegar a la segunda trampilla (para entrar en ella, primero tienes que subir las piernas). Nada más bajar por la salida de emergencia, sitúate a la derecha para tener una posición privilegiada desde donde acabar con la vida de Soth y de sus dos guardaespaldas. Es muy importante que vayas rápido. Tienes que subir hasta donde estaba Soth. Allí está el contenedor con el virus y el final del juego.



FAR CRY

Far Cry es **una experiencia larga e intensa**: más de 20 horas de juego repartidas a lo largo de **20 intrincados niveles. Un juego de acción** en primera persona **de durabilidad atípica** que ofrece, además, la posibilidad de completar un mismo nivel de maneras distintas.

ENTRENAMIENTO

Objetivos

- **A** Busca munición en las cabañas.
- **B** Ve a la choza en la colina y busca los prismáticos.
- **C** Ve al campamento.
- **D** Roba un vehículo.
- **E** Ve al portaaviones.
- **F** Encuentra la forma de entrar en el buque naufragado.

1 Una vez hayas dado esquinazo a los dos guardias que hay en el exterior, llegarás a una especie de almacén. (A) Recoge la pistola, la munición, la granada y el chaleco y sal al exterior. Unos metros más adelante, localizarás un pequeño campamento en el que puedes hacerte con más munición. Tu compañero de radio te recomienda pasar desapercibido, así que desplázate hacia el oeste ocultándote entre la maleza, entra en la ultima cabaña y hazte con toda la munición cuando no haya moros en la costa.

2 Sigue hacia el suroeste (B), recoge los prismáticos que hay en la choza de encima de la colina y utilízalos para hacer un reconocimiento visual del campamento situado al sudoeste. (C) Un ataque frontal sería una locura, así que mejor será que rodees el campamento por la derecha (cuidado con el guardia que hay en la torre de vigilancia) y llegues al otro extremo del islote, donde encontrarás un vehículo militar. (D) Elimina a los dos guardias que custodian el vehículo, ponlo en marcha y dirígete al noroeste.

3 Durante el trayecto hacia el portaaviones (E), encontrarás una lancha y varios jeeps con la molesta pretensión de interponerse en tu camino. Para acabar con la lancha, utiliza el mortero (tecla X). Para acabar con los jeeps, será más eficaz la ametralladora Vulcan. Una vez localices el portaaviones, abandona el jeep y avanza hacia el este arrastrándote entre las rocas y la maleza. A la izquierda del casco encontrarás un pequeño boquete por el que podrás acceder al interior del buque (F).



EL PORTAAVIONES

Objetivos

- **A** Si puedes, localiza a Valerie.
- **B** Busca el barco.

1 Introdúcete en el agua, bucea hasta el otro extremo del pasillo (A) y escucharás a dos guardias conversando. En los dos siguientes giros, ve hacia la izquierda y liquida a cuanto enemigo salga a tu paso. Sigue por la puerta de la izquierda, luego por la de la derecha y por la izquierda de nuevo. Encima de una mesa, encontrarás un botiquín y varias granadas.

2 Sube por las escaleras, gira a la izquierda y cuélate por la pequeña trampilla que hay en una de las paredes de la habitación. Elimina a los dos guardias sin bajar de la plataforma y salta a la parte inferior de la habitación. Continúa por la puerta de la izquierda, luego por la de la derecha y elimina a los dos guardas antes de que activen la alarma. Hazte con el botiquín de encima de las cajas, gira a la derecha y sube por las escalerillas que hay en el interior de la abertura.

3 Camina al este, gira a la izquierda, a la derecha y a la izquierda hasta alcanzar la cornisa del portaaviones. Elimina a todos los guardias situados en la popa del portaaviones, camina hacia la derecha y sube por las escalerillas hasta el piso superior. Rodea la popa y accede al interior del portaaviones. Gira a la izquierda, introdúcete por la puerta de la izquierda y echa un vistazo a los documentos de encima de la mesa.



4 Avanza hasta el final del pasadizo, abre la puerta de la derecha, sube por las escalerillas y recoge el botiquín y el chaleco de encima de las cajas. Sube por las escalerillas y llegarás a una zona de máxima dificultad: la cubierta del portaaviones. Sin perder un segundo, sitúate agachado al lado de las dos cajas azules y dispara hasta que logres destruir el helicóptero. Sin cambiar de posición, elimina a los guardias que te atacan desde la proa y liquida a continuación al guardia agazapado al oeste tras una ametralladora Vulcan. (B) Dirígete a la proa, libera la embarcación de las cadenas que la sujetan y navega en dirección este.

EL FUERTE

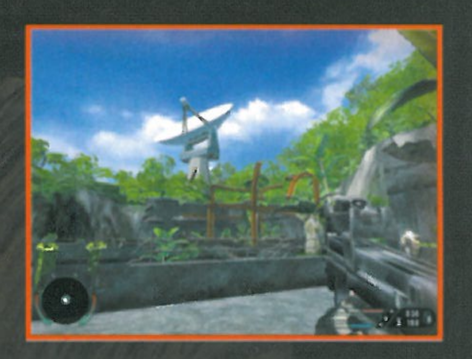
Objetivos

- **A** Ve al fuerte en ruinas que hay encima de la montaña.
- **B** Protégete hasta que Doyle manipule el código de la puerta.
- **C** Entra en el centro de comunicaciones y elimina al comandante.
- **D** Busca la carga de demolición y colócala en el generador de gasolina.

1 Dirígete al islote de enfrente (A) y abandona allí la embarcación. A la izquierda hay un par de cabañas patrulladas por varios guardias. Elimínalos desde detrás de los arbustos y luego recoge las armas y munición que encuentres en cabañas y alrededores. Sube a la embarcación, navega hacia el sur y elimina, con ayuda de la Vulcan, al numeroso grupo de guardias que patrulla cerca del atracadero.

2 Inspecciona la pequeña cabaña del sureste y encontrarás munición, un botiquín y una escopeta de francotirador. Un pequeño camino lleva hasta la espesa selva. Desplázate con sigilo entre la vegetación y utiliza los prismáticos para detectar a los enemigos entre la espesura. Sube por las escaleras. Unos metros al este, encontrarás la entrada de lo que parece una base secreta. Coge la linterna de encima de la caja y camina hasta el final del pasadizo.

3 Baja por las escaleras, elimina a los guardias y recoge el botiquín y la munición de una de las estanterías. Un poco más al sur hay un elevador que te llevará muy cerca de la cima. Utiliza el rifle de francotirador para eliminar a los guardias que hay agazapados cerca del cañón y entre las ruinas. Una vez la zona esté limpia, ve hacia la antena de comunicaciones (en dirección este).



4 Cuando estés cerca de la antena, irrumpirá un avión de transporte del que descenderán varios guardias. Una vez eliminados éstos, camina hacia el sur y recoge el mortero de encima de la caja. Serás descubierto por el enemigo y éste enviará fuerzas que atacarán por mar y aire. Asómate al acantilado, apunta sobre la embarcación y destrúyela con un misil en cuanto se detenga. (B) A continuación, busca un lugar donde esconderte de los disparos de los dos helicópteros.

5 Pasados unos segundos, Doyle te informará de que ha logrado desbloquear la puerta de da acceso. (C) Camina hacia el este, entra en el centro de comunicaciones y gira a la izquierda. Elimina al comandante, recoge la tarjeta y entra en la habitación de la derecha. (D) Abre la verja con ayuda de la tarjeta y recoge los explosivos, la munición y el botiquín. Regresa al pasillo, gira a la izquierda y encontrarás el generador de gasolina. Coloca el explosivo y huye por el pasillo situado a tu espalda.

EL MUELLE

Objetivos

- **A** Localiza el campamento de los mercenarios.
- **B** Haz volar el polvorín para crear confusión.
- **C** Roba un vehículo y dirígete hacia el oeste, hacia el muelle.
- **D** Encuéntrate con Doyle al final del muelle.

1 Unos metros al frente (A), encontrarás una cabaña vigilada por un par de guardias. Utiliza el rifle de francotirador y liquida a tan molestos sujetos. Después recoge el botiquín y la munición de encima de las cajas y prepárate para realizar un maravilloso vuelo a bordo de un ala delta. Antes de empezar, sin embargo, debes hacer uso del rifle para acabar con los dos individuos que están apostados en la pequeña torre del noroeste. Desciende con el ala delta hasta esa posición y utiliza la ametralladora Vulcan situada en la torre para destruir el helicóptero.

2 Coge el botiquín y la munición y camina en dirección sur. Unos metros al frente, verás una torre de vigilancia con

dos francotiradores. Dales una buena ración de su propia medicina y luego sube a la torre para hacerte con el botiquín. Sigue hacia el sur. A lo lejos, verás el campamento de los mercenarios. Para llegar hasta el mismo, tendrás que cruzar un espeso bosque repleto de guardias.

3 Ya en las cercanías del campamento, utiliza el rifle para acabar con los guardias que pasean por el patio central y los que están ubicados en las torres de vigilancia. Trata de no hacer saltar la alarma o la cosa se pondrá muy, muy fea. (B) En el interior de una cabaña situada al noroeste del campamento (al lado del campo de tiro), encontrarás una carga explosiva. Debes instalarla en el edificio de enfrente, entre las cajas de munición. (C) Camina sigilosamente hacia el oeste y apodérate del jeep para huir del campamento a toda pastilla. No te detengas ante nada, evita a cualquier vehículo o enemigo. Con algo de pericia al volante, llegarás hasta el muelle. (D) Una vez allí, elimina a todos los guardias y reúnete con Doyle al final del muelle.



EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN

Objetivos

- A Entra en el complejo de investigación.
- B Entra en la cueva.

1 Camina en dirección este y observarás a lo lejos que la entrada del complejo de investigación (A) está fuertemente protegida. Te conviene ser sigiloso o pronto te verás rodeado por decenas de guardias. La opción que mejor funciona pasa por entrar nadando. Métete en el agua y desplázate a una distancia prudencial de la orilla en dirección este. Pasa por debajo de la enorme arcada de piedra y nada sigilosamente hasta la playa. Pega tu cuerpo a la pared de la derecha y arrástrate en dirección norte hasta la entrada del complejo.

2 En el caso de que tengas que eliminar forzosamente a algún guardia, utiliza el machete o el subfusil MP5 dotado de silenciador. (B) No obstante, mejor olvídate de la entrada de la cueva por ahora y sigue por el sendero que hay unos metros a la izquierda. Arriba del todo hay una cabaña en cuyo interior de esconde la tarjeta de acceso a la cueva. Eso sí, antes de hacerte con la tarjeta, tendrás que acabar con los inquilinos de la casa.

3 En el interior de la cueva, gira a la derecha, sube por la rampa de la izquierda y serás testigo de cómo se va la luz. No enciendas la linterna o el enemigo te detectará fácilmente. Sigue por la gruta de la derecha, sube por las escaleras y elimina a los guardias que custodian un interruptor. Pulsa en la lucecita roja y la luz volverá a la cueva. Continúa por la gruta situada al este y alcanzarás una sala con un enorme motor. Sube por las escaleras, utiliza el elevador y llegarás a una sala con un par de guardias muertos.



LA ARBOLEDA

Objetivos

- A Llega hasta el científico para que te ayude a encontrar a Val.
- B Accede al búnker.
- C Consigue los explosivos de la torre.
- D Coloca los explosivos en la parte trasera del muro del complejo.

1 Ve avanzando y girando hasta que alcances la arboleda (A). Continúa a la derecha y hazte con el jeep tras liquidar a sus ocupantes. Dirígete hacia el norte a toda pastilla (ignora a los monstruos mutantes) y llegarás a un enorme edificio de cristal. La entrada principal está bloqueada, así que camina en dirección sur, sube por la rampa y entra por la puerta que hay justo delante. Acaba con los tres mutantes de la sala, abre la puerta de la derecha y encontrarás una tarjeta de acceso al lado del cadáver de un científico.

2 Ahora ya puedes abrir todas las puertas del complejo. Empieza por la de enfrente, tira de la palanca y se abrirá una compuerta situada en el exterior del recinto. Regresa a la sala principal, gira a la izquierda y al final de las escaleras encontrarás a dos mutantes y un camión pesado. Utiliza la tarjeta para abrir la compuerta, introdúcete en el camión y sigue el camino que lleva hacia el norte. (B) Ya en las cercanías del búnker, abandona el camión, camina en dirección noroeste ocultándote entre los matorrales y localizarás una torre de control.



3 Sigue hacia el este, elimina a los dos guardias con ayuda del rifle y cruza el puente de madera. (C) Un poco más allá, al pie de la torre, verás unas ruinas con varios guardias patrullando y una carga explosiva encima de unas cajas. Sigue el camino que hay en dirección noroeste, cruza el puente levadizo y dirígete a toda pastilla a la parte trasera del muro del complejo. (D) Coloca la carga en el muro y se abrirá un boquete que te permitirá acceder al interior del complejo. No entres a lo loco. Acaba primero con el helicóptero y luego utiliza el rifle para eliminar a los guardias que patrullan por el patio exterior. Accede al interior del complejo y utiliza la tarjeta para abrir la puerta de la derecha.

EL BÚNKER

Objetivos

- A Ve al helipuerto.

1 Al final del pasadizo encontrarás una estantería con un botiquín y un chaleco y un elevador que lleva hasta la planta inferior (A). Limpia el pequeño almacén, sube por las escaleras y cruza un par de puertas para llegar a un laboratorio. Camina hasta el otro extremo de la pasarela, baja por las escaleras y prepárate para vértelas con un par de engendros genéticos.

2 Unos metros al frente, darás con un laboratorio en el que hay un botiquín y unas escaleras que conducen hasta una sala con dos puertas. La de la derecha conduce a un laboratorio con dos botiquines, la de la izquierda lleva a una sala con varios engendros encerrados en el interior de unas jaulas. Olvídate de ellos, continúa por la puerta de la derecha y llegarás a una habitación con dos engendros, un chaleco y un botiquín.

3 Cruza la bóveda exterior, baja por la pasarela y alcanzarás una sala del búnker con vistas al exterior, un chaleco y varios botiquines. Tras la siguiente puerta,

aguarda una sala repleta de guardias y de jaulas con engendros. Para ahorrarte munición, sube sigilosamente por las escaleras de la izquierda, activa la palanca del panel y presenciarás un sangriento combate entre los engendros y los guardias. Continua por la enorme puerta blanca, sube por las escaleras y alcanzarás el helipuerto.



VAPOR

Objetivos

- **A** Encuentra las gafas de visión nocturna.
- **B** Sigue la carretera hasta el generador de vapor.
- **C** Róbale al capataz los planos de las instalaciones del regulador.
- **D** Entra en el regulador de vapor.

1 Avanza sigilosamente en dirección sureste (A). Entre la espesura de la selva, aguardan varios engendros y un botiquín. Camina en dirección sureste. Tras un lago trecho, llegarás hasta un pequeño campamento. Conviene no alertar a los guardias o se va a montar una muy gorda. Arrástrate cuidadosamente en dirección suroeste hasta alcanzar la parte inferior de la primera cabaña. Rodéala por la parte derecha y acércate a la segunda cabaña.

2 En el interior, encontrarás un chaleco, un botiquín y las preciadas gafas de visión nocturna. (B) Sal de la cabaña, arrástrate en dirección norte y encontrarás un jeep con el que abandonar a toda pastilla el campamento. Sigue la carretera en dirección norte y no te detengas ante absolutamente nada. Un tronco en medio de la carretera impedirá que continúes el trayecto a bordo del jeep.



3 Sigue a pie en dirección sur y pronto llegarás a la cercanías del generador de vapor. De nuevo, se impone el sigilo. (C) Rodea por la derecha la enorme piedra blanca y sigue en dirección noreste con el cuerpo pegado a la pared de la izquierda. En caso de que tengas que eliminar a algún guardia, utiliza el silencioso subfusil MP5. Acércate al generador, encontrarás los planos encima de una caja. (D) Da media vuelta y entra por la puerta marcada con una enorme A.

EL REGULADOR

Objetivos

- **A** Busca el primer cruce colector.
- **B** Corta el vapor.
- **C** Busca el segundo cruce colector.
- **D** Busca el tercer cruce colector.
- **E** Busca el centro de control.
- **F** Escóndete en los ejes de ventilación.

1 Camina hasta el final del garaje y llegarás frente un puente destruido (A). Acaba con los dos guardias de las cercanías y avanza sigilosamente hasta la grúa situada en la parte oeste del muelle. Acercarse al primer cruce colector mediante el puente flotante será un auténtico suicidio. Camina en dirección este e introdúcete en el agua.

2 Ve rodeando la base que hay en el centro del agua, nada en dirección sur y alcanzarás la instalación del primer colector. Elimina a los guardias que hay en los dos primeros almacenes y entra por la primera puerta a la izquierda. Recoge la tarjeta de acceso roja de encima de la mesa, sube por las escaleras y entra por la primera puerta a la derecha. Elimina a los guardias y recoge la tarjeta de acceso verde encima de la mesa.

3 Continúa por la puerta situada detrás de la vitrina, cruza el laboratorio y utiliza la tarjeta roja en el panel de control al lado de la puerta. (B) Gira la válvula para cerrar el primer cruce colector. (C) Retrocede hasta las escaleras, gira la válvula para cortar el vapor que emerge del pasadizo y podrás cruzarlo sin peligro de morir achicharrado. Utiliza la tarjeta verde en el panel de control al lado de la puerta y luego gira la válvula para cerrar el segundo cruce colector.

4 Regresa a las escaleras, sube por las escaleras de la izquierda y recoge la tarjeta azul, la munición y los chalecos de encima de la mesa (D). Cruza de nuevo el pasillo por donde emanaba vapor, gira a la izquierda y utiliza la tarjeta azul en el panel al lado de la puerta. Gira la válvula para cerrar el tercer y ultimo cruce colector. (E) Sal de la habitación, gira a la izquierda, cruza el pasadizo y llegarás hasta una sala fuertemente protegida por decenas de guardias.

5 Una vez consigas llegar hasta el centro de control, pulsa sobre el panel y huye por la primera puerta a la derecha. (F) Un helicóptero irrumpirá y descenderán varios soldados de sus cuerdas. Cárgatelos, camina en dirección este y, tras romper el candado, introdúcete en los ejes de ventilación.



CONTROL

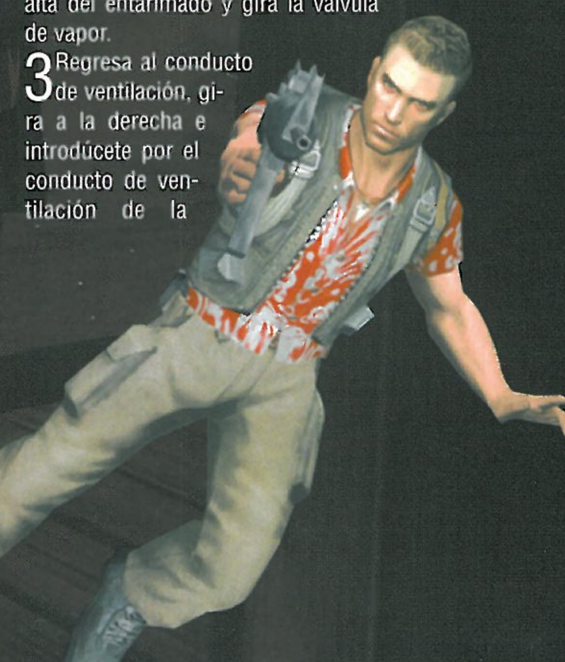
Objetivos

- **A** Abandona el edificio.

1 Al final del conducto de ventilación hay una escalerilla que conduce hasta un pequeño almacén (A). Recorre el oscuro pasadizo, gira a la derecha y recoge la munición y el botiquín. Desciende por el agujero de la derecha, rompe la rejilla e introdúcete en el conducto de ventilación. Gira a la izquierda, gira la válvula de vapor y retrocede a la parte superior del agujero.

2 Gira a la derecha, camina por el pasadizo y encontrarás un chorro de vapor que te impedirá avanzar. Retrocede unos pasos, introdúcete en el conducto de ventilación de la derecha y sube por las escalinatas hasta el entarimado superior. Salta a la plataforma que cuelga en el centro de la sala y, de allí, al entarimado que hay al otro lado. Sube por las escalerillas hasta la parte más alta del entarimado y gira la válvula de vapor.

3 Regresa al conducto de ventilación, gira a la derecha e introdúcete por el conducto de ventilación de la



izquierda. Elimina a los dos engendros, escala los escombros y entra en el conducto de ventilación. Gira a la derecha, rompe la verja y elimina a los guardias. Recoge el botiquín y la munición de la estantería y utiliza el elevador. De los tres caminos disponibles, elige el de la derecha.

4 Ve al otro extremo del laboratorio, sube por las escaleras y llegarás a una nueva ramificación. Gira a la derecha y presenciarás cómo dos guardias son linchados por un numeroso grupo de engendros. Ponte a los mandos de la ametralladora Vulcan y dispara a todo lo que se mueva. Ya sin moros en la costa, avanza unos metros y entra en la cocina para recoger un botiquín. Ve hasta los lavabos y gira a la derecha hasta el final del pasadizo. Cruza la habitación inundada, introdúcete en el conducto de ventilación y sube por las escaleras hasta la siguiente trampilla. Elimina a los engendros de la planta inferior, salta con precaución hasta la misma y abre la puerta de colores rojo y gris.



LA REBELIÓN

Objetivos

A Sigue la carretera hasta los archivos.

1 Los primeros minutos de este nivel no tienen pérdida: una sucesión lineal de pasadizos y habitaciones en las que deberás liquidar a un gran número de engendros (A). Una vez alcances el exterior de la base, serás testigo de una batalla campal entre engendros y guardias. Sube a la torre de vigilancia y elimina con ayuda del mortero a los componentes de ambos bandos. Abandona la torre, camina al otro extremo del patio central y, en uno de los garajes, encontrarás munición y un botiquín.

2 Sube al jeep y haz lo de siempre: sigue la carretera pasando olímpicamente de todos los engendros que te asalten durante el trayecto. Un derrumbe te obligará a abandonar el jeep y a seguir a pie. Pronto alcanzarás una especie de castillo en ruinas. Sube hasta la torre principal y destruye con ayuda del mortero los dos jeeps que aparecerán en la lejanía. Regresa a pie del castillo, sube al jeep y sigue la carretera en dirección sureste. Ya en las cercanías del edificio de los archivos (una vez te encuentres con un vehículo volcado), abandona el jeep y participa en la trifulca entre guardias y engendros. Acércate sigilosamente al edificio. Encontrarás munición y un botiquín en una de las casetas situadas al norte. Unos metros a la derecha se encuentra la puerta que da entrada al edificio de archivos.



LOS ARCHIVOS

Objetivos

A Ve al ultimo montacargas operativo.

1 Unos pasos al frente, y salta la sorpresa: serás atacado por un engendro dotado de una armadura que lo hace prácticamente invisible (A). Prueba con las gafas CryVision. Pulsa el interruptor rojo y te toparás con otro par de engendros invisibles y unas largas escaleras que conducen a un botiquín. Elimina a los engendros, a los científicos y salta por el agujero del centro de la sala.

2 Todas las puertas de alrededor están bloqueadas. Solución: empuja los dos barriles y la madera que hay debajo dejará al descubierto un agujero en la rejilla. Introdúcete en el agua, bucea a través del conducto de la pared y sube por las escaleras. Recoge el botiquín de encima de la mesa y pulsa sobre el panel para desbloquear todas las puertas del recinto. Abandona la sala por la puerta del este, baja las escaleras y elimina a los tres engendros de la sala inundada.

3 Continúa por la puerta situada al oeste, coge la munición y el botiquín de al lado del cadáver y utiliza el elevador. La dificultad en este nivel va a ser doble: además de luchar con los engendros, tendrás que vértelas con un equipo de soldados de élite. Nada más bajar del elevador, acaba con unos y otros, sigue hasta el final del pasadizo y recoge la munición y el botiquín de la estantería. Tras unas escaleras, te espera un enorme almacén repleto de cajas y de soldados de élite.

4 Avanza con cautela, utiliza el visor CryVision y apunta a la cabeza. En el otro extremo de la sala te espera un tipo armado con un lanzacohetes. Elimínalo, hazte con la tarjeta de acceso amarilla y utilízala en el panel situado al sur. Acaba con los tipos invisibles del pasadizo y recoge el botiquín y la munición que hay al lado del cadáver. Sal por la puerta con el cartel "EXIT" y llegarás al exterior.

5 Desde esta posición, utiliza el rifle de francotirador para eliminar al nutrido grupo de enemigos que campean por el puente y alrededores. Camina en dirección oeste, pulsa el interruptor y utiliza el elevador. Transita sigilosamente por debajo del puente y luego utiliza las escalerillas para llegar a la parte superior del mismo. Entra al recinto por la puerta principal y elimina a todos los guardias y engendros. Camina hacia el este del almacén, dispara sobre la cuerda que sujeta la caja y descubrirás un respiradero en el suelo. Ve hacia las tuberías, sube por las escaleras y sube al montacargas.



EL REFRIGERANTE

Objetivos

A Ve a la ultima posición conocida de Valerie.
B Busca el interruptor de seguridad para acceder al ascensor.
C Anega la sala de mutágeno para acceder al primer piso.
D Ayuda a Val.

1 Nada más abandonar el montacargas te aguarda una desagradable sorpresa: dos engendros armados con lanzamisiles (A). Gira a la izquierda. Al lado de un cadáver, encontrarás un botiquín y munición. Camina en dirección norte, gira a la izquierda y alcanzarás una impresionante sala repleta de computadores. Entra por la puerta situada al norte y contemplarás una trifulca entre fuerzas especiales y engendros. Espera a que haya un vencedor y luego acaba con él.

2 Gira a la izquierda, coge el botiquín, la munición y una tarjeta de acceso de color amarillo. Regresa a la sala de computadoras y utiliza la tarjeta con la puerta situada al oeste. Elimina al nutrido grupo de engendros del final del pasadizo. Tras la puerta, te espera una sala repleta de hologramas. Entra por la primera puerta a la izquierda y gira de nuevo a la izquierda a través del conducto de ventilación. Sube las escaleras y encontrarás un botiquín y munición.

3 Retrocede por el conducto, gira a la izquierda e introdúcete por el último conducto a la derecha. Acaba con los tres alienígenas invisibles, sube por las escaleras y abre la puerta de la derecha. (B) Tras superar un par de laboratorios, baja por las escaleras, gira a la izquierda y encontrarás el interruptor de seguridad del ascensor. Camina hasta el otro extremo del pasadizo y llegarás de nuevo a la sala de los hologramas. Continúa por la puerta con el rótulo "Naim Elevator", recoge el botiquín y la munición del cadáver y utiliza el ascensor.

4 Elimina a engendros y soldados, camina hacia el norte de la habitación y entra por la puerta con el rótulo "Security Substation". Al final del pasadizo aguarda una nueva batalla campal entre guardias y engendros. (C) Acaba con unos y con otros y desciende a la parte inferior de la sala. Acércate a la pared del este, empuja la rueda hidráulica y la sala de mutágeno se inundará. Nada hasta el hueco del tejado y camina a través del conducto de ventilación. (D) Al final de un largo pasadizo, te espera una Val en apuros. Échale una mano eliminando a los engendros que la están atacando.



EL BARCO

Objetivos

- A Desembarca en la primea isla.
- B Recoge los tres explosivos localizados en la primera isla.
- C Destruye la primera torre.
- D Destruye la segunda torre.
- E Destruye la tercera torre.
- F Ve y destruye el carguero.
- G Ve a la proa del barco.

1 El primer objetivo es sencillo (A): navega en línea recta y, una vez en la isla, introdúcete sigilosamente en la cabaña para



recoger el botiquín y recibir nuevas órdenes. (B) Sin que nadie te vea, abandona la cabaña y sigue la línea de la costa en dirección oeste. Pronto encontrarás un pequeño campamento en cuya cabaña principal se esconden los explosivos. (C) Huye del campamento, camina sigilosamente hacia el norte y no tardarás en localizar la primera torre.

2 MIra que no haya lanchas patrullando y aprovecha el momento oportuno para nadar hasta el siguiente islote. Elimina con el subfusil MP45 a los guardias que vigilan la torre, recoge el botiquín y las municiones y coloca la dinamita en el depósito de combustible. (D) La segunda torre se encuentra al noroeste de tu posición actual. Si buscas con atención en una de las playas, encontrarás una lancha que te permitirá hacer el trayecto hasta el siguiente islote con mayor rapidez.

3 El mejor camino para llegar a la antena consiste en dirigirse a la parte norte de la isla, cruzar una pequeña cueva y subir por unas escalinatas que llevan hasta la antena. Ya en el interior de la antena, coge la munición y el botiquín y coloca el explosivo sobre el depósito de combustible. (E) Llegar a la tercera antena va a ser algo más divertido: vas a tener que hacerlo utilizando un ala delta.

4 Ya en el tercer islote, camina hacia el este, sigue por el camino de la derecha y detectarás un enorme campamento. Muévete sigilosamente entre la espesa vegetación. Tras un largo trecho a rastras, llegarás a la antena. Recoge el botiquín y la munición y coloca la tercera y última bomba en el depósito. (F) La última antena de comunicaciones se encuentra en el interior de un carguero.

5 Sube al jeep, sigue el camino del noroeste y verás el carguero que buscas. Sumérgete en el agua, rodea la embarcación y localizarás una red mediante la cual podrás subir a cubierta. Camina hasta la popa, sube a la sala de control y allí encontrarás munición, un par de botiquines y una carga explosiva. Baja a cubierta y coloca la carga sobre el depósito de combustible. (G) Esto no ha acabado aún. Tras la explosión, dirígete a la proa, donde serás atacado por un helicóptero. Saca a relucir el lanzacohetes y acaba con él.

LAS CATACUMBAS

Objetivos

- A Sigue la ruta que lleva al antiguo templo.
- B Recupera el PDA perdido.
- C Busca explosivos.
- D Busca la salida de las catacumbas.



1 Avanza uno pocos metros. Doyle te comunicará que los mercenarios están utilizando gras venenoso para dar caza a los engendros. (A) En la bifurcación, escoge el camino de la izquierda y avanza sigilosamente entre los matorrales. El camino que lleva al antiguo templo es un espeso bosque repleto de ruinas y mercenarios. Es relativamente fácil alcanzar la entrada del templo: todo pasa por tratar de llamar lo menos posible la atención y utilizar armas silenciosas como el machete y el MP45.

2 Ya junto al templo, verás que la entrada ha sido volada y que necesitas explosivos para volver a abrirla. Desplázate en dirección sur. Junto a unas enormes ruinas, localizarás a un numeroso grupo de mercenarios que vigilan la preciada dinamita y un par de botiquines. Ya con la dinamita en tu poder, sube al jeep y regresa a la entrada del templo.

3 Coloca la dinamita y tendrás vía libre para acceder al templo. (B) y (C) Un largo pasadizo conduce hasta una habitación con un elefante de piedra y tres engendros invisibles. Utiliza las gafas CryVision. Sube por las escaleras situadas al este. Tras un desagradable encuentro con un engendro, hallarás un botiquín y munición. En la siguiente, encontrarás la primera botella de gas nervioso. Para evitarlas, basta con destruirlas y esperar a que el gas se disipe.

4 En la ramificación, elige el camino de la derecha, sube por las escaleras y gira



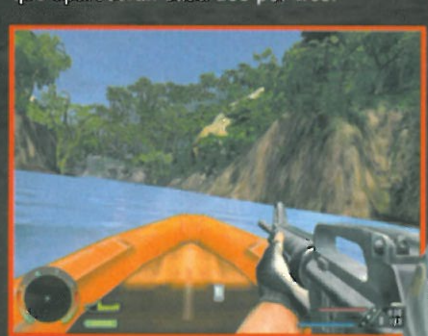
a la derecha y encontrarás el PDA perdido, una carga explosiva y un botiquín. (D) Retrocede por las escaleras, gira a la derecha, después ve a la izquierda y encontrarás munición y un nuevo botiquín. En la siguiente bifurcación, escoge el camino de la derecha y serás testigo de una impresionante trifulca entre mercenarios y engendros. Elimina a los supervivientes, camina hasta el otro extremo de la sala, coge el botiquín y coloca el explosivo sobre los escombros.

EL RÍO

Objetivos

- A Usa el barco para llegar hasta el final del río.
- B Elimina a Crowe y transmite los datos al PDA.

1 Elimina a los dos guardias que hay en la salida del templo y hazte con el botiquín. Camina sigilosamente en dirección sureste. Tras limpiar una zona de ruinas, llegarás al río. (A) Unos metros más adelante, verás una cabaña con varios mercenarios, un botiquín y una lancha. Sube a la lancha y empieza a descender por el río a máxima velocidad. Para alcanzar el final del río, deberás estar atento a los troncos, lanchas enemigas, francotiradores y helicópteros que aparecerán cada dos por tres.



2 Un puente de madera te obligará a abandonar la lancha. Sir perder un segundo, sube al jeep, conduce en dirección suroeste y pronto encontrarás una nueva lancha con la que completar el trayecto. Al final del río, te espera un ejército entero de mercenarios. Abandona la lancha y huye como un vil cobarde siguiendo el pequeño camino que hay al sureste.

3 Unos metros más adelante, encontrarás un pequeño bosque tras el cual se esconden unas impresionantes ruinas repletas de mercenarios. (B) Escóndete tras un arbusto y utiliza el rifle de francotirador para acabar con todos, incluido el malvado Crowe. Camina al este y encontrarás un camión con una estación de comunicaciones. Conecta el PDA a la estación y segundos después aparecerá la bella Val para felicitarte.

EL PANTANO

Objetivos

- A Roba un coche fuera del campamento.
- B Ve a la base de los mercenarios.
- C Entra en la base y localiza la terminal del ordenador.
- D ¡Sigue a Val! No la pierdas de vista.
- E Consigue en el cuartel general el mecanismo para armar el dispositivo.
- F Regresa al centro de control.
- G Acompaña a Val.
- H Accede al polvorín.
- I Coge la bomba.

1 Una misión en la que contarás con la inestimable colaboración de Val. Unos metros al frente, hay un pequeño campamento enemigo. (A) Rodéalo sigilosamente por el bosque que hay detrás. Encontrarás un jeep en el otro extremo del campamento. Hay unos tres guardias que vigilan el vehículo. Elimínalos con el machete o el subfusil MP45, sube al jeep y utiliza la ametralladora para acabar con el resto de mercenarios que salen de las casetas alertados por la alarma.

2 Mientras Val conduce el jeep en dirección a la base de los mercenarios, tú tendrás que encargarte de disparar con la ametralladora a los jeeps y helicópteros que os persigan. La táctica para acabar rápidamente con estos moscardones consiste en apuntar a los pilotos, no al vehículo. Recuerda también que el jeep está dotado de un poderoso lanzamisiles. Para activar este disparo secundario, deberás pulsar la tecla "X". (B) Al final del trayecto Val y tú abandonáis el jeep y emprendéis el camino a la base.

3 No está muy lejos, tan solo unos metros en dirección noroeste. (C) Entrar en ella es fácil, tan solo un guardia vigila la puerta de acceso. Camina hasta el final del pasadizo, gira a la derecha y sube por las escaleras hasta el segundo piso. Gira a la derecha y entra en la sala "Computer Terminal". Antes de abandonarla, entra en la habitación de la izquierda y recoge los botiquines y la munición. (D) Sigue a Val, protégela de los enemigos y te conducirá hasta una sala llena de computadoras.

4 Abandona a Val, sal por la puerta situada al oeste y entra en el edificio contiguo. Gira a la derecha, después a la derecha de nuevo y recoge la tarjeta amarilla de encima de la mesa. Abandona el despacho, gira a la derecha, cruza el almacén y abandona el edificio por la puerta de enfrente. Utiliza la tarjeta en el panel de color rojo y accederás al interior del cuartel general.

5 Elimina a los mercenarios de la sala del holograma, entra por la puerta situada al sur, gira a la derecha y sube por las escaleras.(E) En el interior de un maletín, encontrarás el mecanismo para armar el dispositivo. (F) Para regresar al centro de control, gira a la derecha y después a la derecha de nuevo para acabar entrando en el edificio de enfrente.

6 Gira dos veces más a la derecha y ve hacia al este, hasta el centro de control. (G) Sigue a Val y te conducirá hasta el puesto avanzado. (H) Introdúcete en el pequeño bosque que hay al norte y avanza hasta toparte con una valla. Gira a la derecha y elimina silenciosamente a los guardias que hay en la entrada del edificio. Gira a la derecha, continúa por la puerta de enfrente y llegarás frente al polvorín. (I) Cruza el pequeño almacén, gira a la izquierda y recoge la bomba. Sigue a Val. Ambos abandonaréis la base de los mercenarios a bordo de un montacargas.



LA FÁBRICA

Objetivos

- A Entra y llama al ascensor.
- B Abre la compuerta siguiente para que la carretilla pase a esa sección.
- C Abre la puerta de la cámara de mutágeno.
- E Protege a Val mientras monta la bomba.
- F Sal rápidamente de ahí. Val velará por ti.

1 La entrada a la fábrica se encuentra débilmente protegida (A). Busca una posición segura y despeja la zona haciendo



uso del rifle de francotirador. Si quieres ahorrar balas, dispara sobre el enorme depósito de combustible. (B) Entra por la puerta principal, coge el botiquín de encima de la caja y pulsa el interruptor rojo para llamar el ascensor. Aguarda unos segundos la llegada de Valerie y pulsa para que baje el ascensor.

2 Camina hasta el otro extremo del pasadizo, sube por la larga escalinata de la derecha y entra por la puerta de colores rojo y blanco. Gira a la izquierda, baja por las escaleras y continúa por la pasarela hasta alcanzar tierra firme. Pulsa el interruptor de al lado de la puerta y Valerie transportará la bomba hasta esta sección. (C) El panel de control que abre la puerta de la cámara de mutágeno se encuentra en el otro extremo del pasadizo. Varios mercenarios patrullan por él.

3 Avanza despacio y utiliza las gafas Cry-Vision para detectarlos con mayor facilidad. Tras pulsar el panel, Valerie se reunirá contigo y empezará a montar la bomba. (E) Mientras, un mensaje de Doyle dará la alerta: se acercan un montón de mercenarios. Busca una posición a cubierto y empieza a disparar a las decenas de enemigos que irrumpirán desde el pasadizo. (F) Una vez la bomba esté montada, Val y tú tendréis que abandonar rápidamente la fábrica. Dirígete al oeste, sube al elevador y camina hasta el final del pasadizo.



LA PRESA

Objetivos

A Ve al laboratorio del volcán.

1 Recoge la ametralladora del suelo y apunta con precisión: sólo dispones de diez balas para acabar con el engendro que te ataca (A). Si aún sigues con vida, salta por la impresionante catarata y avanza siguiendo la dirección del río. Tarea nada fácil si se tiene en cuenta que no dispones de munición y que la selva está llena a rebosar de engendros furiosos. Desplázate sigilosamente entre arbustos y palmeras siguiendo el contorno de la montaña situada al oeste.

2 Introdúcete de nuevo en el río y nada en dirección norte. Encontrarás un helicóptero con el PDA, un chaleco y un par de ametralladores Vulcan que utilizarás para eliminar a los engendros que se acerquen a tu posición. Sin apenas munición, camina en dirección noreste y acércate sigilosamente hasta la enorme puerta. Elimina a los dos engendros, entra en el garaje y recuperarás todo tu arsenal así como una tarjeta de color verde.

3 Utiliza la tarjeta en la puerta de la izquierda, sube al jeep y dirígete al volcán. No va a ser un trayecto fácil. Además de los ríos de lava que emergen del volcán, tendrás que evitar a los numerosos engendros y mercenarios que campan por la zona. Nada más emprender la marcha, busca rápidamente la carretera y no te detengas ante nada ni nadie. Aparca el jeep frente al garaje y recoge toda la munición que hay en el interior. Camina en dirección norte y entra en el laboratorio del volcán, la guarida del malvado Krieger.



EL VOLCÁN

Objetivos

A Busca a Krieger en su habitación.
B Mata a Doyle y hazte con el suero.

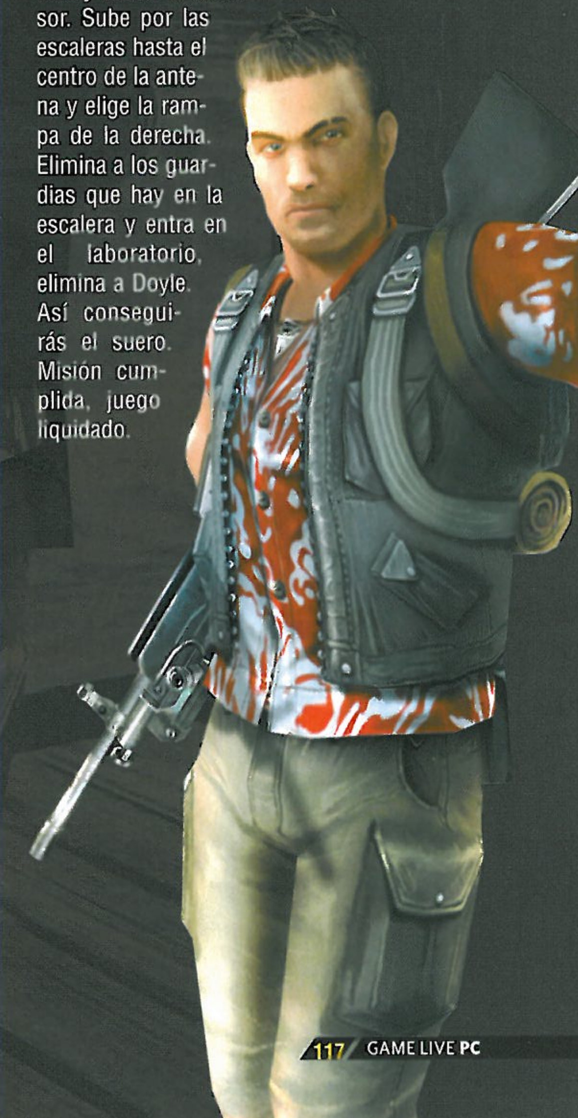
1 Antes de iniciar la búsqueda de Krieger (A), entra en la habitación de tu izquierda y recoge los botiquines, chalecos y munición. Continúa por la puerta de la izquierda y elimina a todos los mercenarios que hay en la sala de los hologramas. Son rematadamente buenos y están muy bien armados, así que no ataques a lo loco. Una buena estrategia consiste en agacharse tras la primera columna y bombardear toda la sala con los disparos secundarios de la AG36 y OICW.

2 Tras la puerta del otro extremo de la sala te esperan Krieger (convertido en un poderoso engendro) y varios de sus



mercenarios. Para acabar con ellos basta con agacharse tras la mesa, asomar la cabeza y disparar. (B) Tras descubrir la traición de Doyle, gira a la izquierda y utiliza el elevador. Sigue por el pasadizo de la derecha y llegarás hasta una sala repleta de armamento y botiquines. Tres puertas más, y llegarás hasta las cercanías de una enorme antena parabólica. Una locura total: aquí aguardan multitud de engendros armados con lanzacohetes.

3 Los primeros vendrán a por ti, así que espera pacientemente detrás de la puerta, saca a relucir la escopeta y vacíala cuando asomen la cabeza. Luego, arrástrate hasta el exterior y acaba con el resto con ayuda del rifle de francotirador. Camina hasta el edificio en el extremo norte, gira a la derecha y pulsa el interruptor para activar el ascensor. Sal de nuevo al exterior, camina hacia la columna ubicada más al este y utiliza el ascensor. Sube por las escaleras hasta el centro de la antena y elige la rampa de la derecha. Elimina a los guardias que hay en la escalera y entra en el laboratorio, elimina a Doyle. Así conseguirás el suero. Misión cumplida, juego liquidado.





Si la Tierra da cientos de vueltas anuales sobre su eje, como una peonza borracha, y aun así no se cae nadie, **¿qué daño puede hacer teclear cuatro letrillas** que alteran (sólo un poco, y para mejor) el ecosistema **de nuestro juego preferido?**

PAINKILLER

Para activar los trucos, pulsa la tecla º (al lado del 1) para acceder a la consola e introduce el código que desees. Ten en cuenta que los trucos sólo funcionan en los dos últimos modos de dificultad.

Pkammo	Munición al máximo
Pkpower	Munición y vida al máximo
Pkweapons	Todas las armas
Pkgold	Oro extra
Pkweakenemies	Enemigos debilitados
Pkgod	Modo Dios
Pkdemon	Transformación en demonio

RAINBOX SIX 3: ATHENA SWORD

Los trucos pueden teclearse directamente durante el juego o a través de su consola. Para acceder a ella, pulsa la tecla º (a la izquierda del 1). Una vez en ella, introduce cualquiera de los siguientes códigos.

rescueHostage	Liberar a los rehenes
disarmbombs	Desactivar las bombas
deactivateIODevice	Desactivar las comunicaciones por radio
deactivate phones	Desactivar los teléfonos
disableMorality	Desactivar las reglas de moral
all	Mostrar todas las rutas
godterro	Enemigos invencibles
tSurrender	Los enemigos se rinden
godall	Todo el mundo es invencible
god	Invulnerabilidad para el jugador
godteam	Invulnerabilidad para todo el equipo
godhostage 1	Rehenes invencibles
godhostage 2	Rehenes no invencibles
playerInvisible	Personajes invisibles
killpawns	Eliminar a todos los enemigos
hp <0 or 1	Animar a los rehenes
ghost Flight mode	Movimiento libre
toggleunlimitedpractice	La misión no se acaba aunque se haya fallado
togglehostagethreat	Los rehenes facilitan información
killrainbow	Eliminar a los miembros del equipo
neutralizeterro	Eliminar a todos los terroristas
hna	Ver la siguiente animación del rehén
hpa	Ver la anterior animación del rehén
demorec	Empieza a grabar una demo
stopdemo	Detener la grabación de la demo
demoplay	Ejecutar el archivo demo que previamente se haya grabado
killhostage	Eliminar a todos los rehenes
killthemall	Eliminar a todos los personajes no jugadores
killterro	Eliminar a todos los terroristas
rendspot	Ver a los terroristas cercanos en el mapa
sethpos <X	Colocar a los rehenes en distintas posiciones (sustituir X por: 0 de pie, 1 de rodillas, 2 boca abajo, 3 fetal, 4 agachado, 5 aleatorio)
walk	Deshabilitar el movimiento libre
fullammo	Recargar 250 unidades de munición
sgi	Modos de juego
routeall	Mostrar todas las rutas posibles
showfov	Mostrar el ángulo de visión
gundirection	Mostrar la dirección del arma
route	Mostrar las rutas de los terroristas y los rehenes
callterro	Atraer a todos los terroristas
trunaway	Ahuyentar a los terroristas
taimedfire	Los terroristas sólo te disparan a ti
tsprayfire	Los terroristas disparan a discreción
tnothreat	Los terroristas vuelven a la normalidad
behindview <0 ó 1	Alternar la vista entre primera y tercera persona
togglethreatinfo	Ver información
togglecollision	Atravesar objetos
rainbowskill	Versión MP

SPLINTER CELL
Pandora Tomorrow

Para utilizar los trucos de *Pandora Tomorrow*, debes localizar el archivo **SplinterCell2User.ini** en el directorio donde hayas instalado el juego (**\Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini**). Debes abrirlo con el Bloc de notas. Verás que en el documento aparecen las teclas de control, algunas de ellas sin asignación. Ahí es donde puedes introducir los siguientes códigos de forma que, por ejemplo, una de las teclas que están libres quedarían así: "**h=fly**".

Health	Te llena la vida
Ammo	Munición al máximo
Invincible 1	Modo Dios
Invincible 0	Desactivar modo Dios
Invisible 1	Activar invisibilidad
Invisible 0	Desactivar invisibilidad
Mission win	Ganar la misión



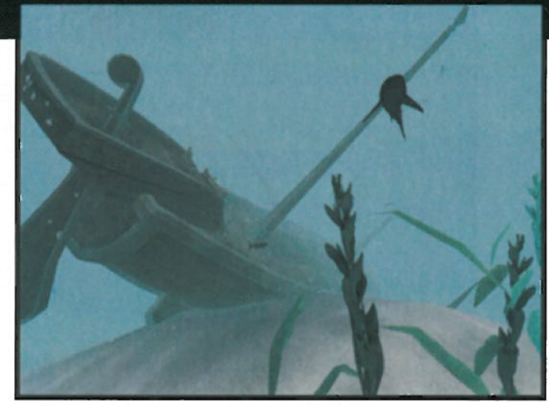
Todo sobre el juego on line

A DOS METROS BAJO TIERRA

Dark Age of Camelot crece otro palmo

Mythic sigue ofreciendo nueva sustancia lúdica a los adeptos al universo virtual de *Dark Age of Camelot*. Después de *Trials of Atlantis* y *New Frontiers* (de próxima aparición), ya están preparando una nueva expansión, que se llamará *Catacombs*. No será una expansión al uso, ya que va a ofrecer una nueva revisión del motor gráfico, una clase nueva por reino y, sobre todo, un sistema de juego bastante original.

En *Catacombs*, los jugadores podrán recorrer el subsuelo de los tres reinos del juego. Éste se dividirá en una serie de zonas con accesos privados para diferentes grupos de jugadores. Así, distintos grupos podrán coincidir en una misma zona a la vez, pero sin interferirse, con lo que se acabará con el problema de las listas de espera para cazar en una determinada zona. Estas zonas se adaptarán también a los niveles de los jugadores que integren cada uno de los grupos, aunque en general están pensadas para usuarios de nivel inicial que estén hartos de acechar enemigos en las áreas de caza habituales y más concurridas.



Has explorado las profundidades del mar, pero hay algo más bajo tierra.



Para juegos como *Starcraft: Brood War* parece no pasar el tiempo.

PRESENTADOS LOS WCG 2004

Ocho juegos en la Olimpiada virtual

La próxima edición de los World Cyber Games se celebrará en San Francisco entre el 6 y el 10 de octubre. Ya se ha hecho pública la lista de los ocho títulos en que se competirá en los que ya muchos consideran Juegos Olímpicos virtuales. Entre ellos, seis juegos de PC (*Counter Strike: Condition Zero, FIFA Football 2004, Need for Speed: Underground, Starcraft: Brood War, Unreal Tournament 2004, Warcraft III: The Frozen Throne*) y dos de consolas (*Halo* y *Project Gotham Racing 2*). Aún estás a tiempo de prepararte para las rondas preliminares españolas, que se convocarán en breve. Informaremos.

SIN CD

Juegos de Atari descargables

Atari ha inaugurado su página www.atariondemand.com apostando por una nueva vía de negocio que podría tener bastante futuro. Pagando una cantidad de 14,95 dólares al mes, el usuario tiene acceso a la descarga de un catálogo de 35 juegos de la compañía que, además, muy pronto va a ser ampliado. Todos ellos se pueden bajar por partes, lo que permite disfrutarlos sin pasar por el peaje de largas horas de descarga continua. Entre los títulos más conocidos, encontramos *El Templo del Mal Elemental, Monopoly, Magic The Gathering: Battleground, Alone in the Dark: The New Nightmare, Driver* y *Unreal Tournament*.



Apenas 15 dólares permiten descargar software con solera.

ROL ON LINE... GRATIS

Universos virtuales de regalo

Gracias al mensaje de uno de nuestros lectores, hemos descubierto un par de títulos on line que pueden ser una estupenda alternativa al ya algo renqueante universo de *Diablo 2*. El primero de ellos es *Mu Online*. Puede encontrarse en www.armus.tk, pesa sólo 69 MB y su servidor está repleto de hispanohablantes, ya que sus creadores son argentinos. El segundo es de características similares, con la sensible diferencia de que ocupa mucho más espacio, alrededor de 900 MB. Se trata de *Legend of Mir 3* (www.discontrol.net), también gratuito y recomendado para los roleros amantes del combate rápido.



***Legend of Mir 3*: un atracón de megas completamente gratis.**



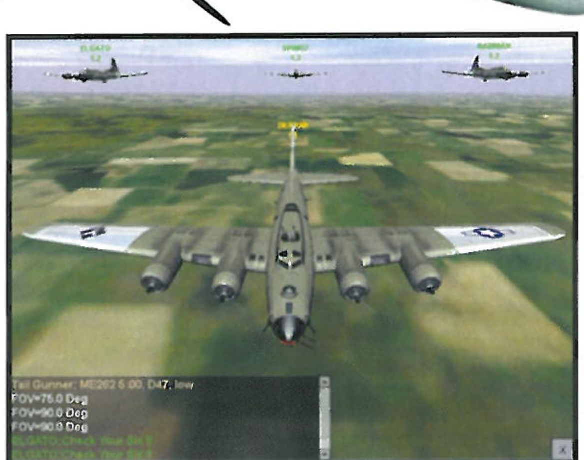
En discontrol.net, sabrás dónde localizar a los hispanohablantes.

PÁJAROS A LA ÚLTIMA

Warbirds 2004, listo para el despegue

Ya puedes descargarte *Warbirds 2004*, la última evolución de *Warbirds III*. Entre las novedades ofrecidas por esta oportuna puesta al día, destacan cuatro nuevos escenarios y 21 aviones hasta ahora inéditos con un modelo de balística renovado. Los creadores del popular simulador de vuelo on line se vanaglorian de utilizar datos de científicos reales para reproducir con aún más fidelidad el ya pulcro modelo de vuelo de sus aviones.

Entre las muchas curiosidades que aportará el nuevo *Warbirds 2004*, está la posibilidad de que los jugadores se pongan a los mandos de la artillería antiaérea, como el personaje de Cuba Gooding Jr. en la película *Pearl Harbour*.



***Warbirds 2004* mejorará ligeramente los gráficos de su antecesor.**

CLANES DE LA RED

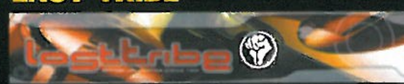
IMPERIAL CLAN



Un clan de *Praetorians*, algo que de por sí ya es novedad. Los chicos del Imperial Clan no lo han tenido fácil, aunque ilusión no les ha faltado. El clan pasó por días difíciles, pero vuelve a estar operativo y ya ha concluido el mod de su juego favorito en que estaban trabajando. Participan también en la liga de Interclanes, así que puedes apostar por ellos si *Praetorians* es tu juego.

http://usuarios.lycos.es/imperialklan

LAST TRIBE



Uno de los principales clanes españoles de *Counter Strike*. Last Tribe nació hace unos tres años y ya compite por las primeras plazas en los torneos en que participa. Una prueba de su gran nivel es la lista de patrocinadores con los que cuentan. No hace mucho que han estrenado su nueva página web, así que no desaproveches la oportunidad de visitarla.

http://last-tribe.bankoi.com/index.php

CNC ESPAÑA



Más que un clan, CNC España es una comunidad de jugadores de *Command & Conquer*. Su página web es un punto de reunión que utilizan para comunicarse e informarse sobre todo lo relacionado con la saga de Red Storm. Puedes encontrar todo tipo de información relacionada con estos juegos, así como tutoriales creados por los miembros de la comunidad.

www.cncesp.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

World of WARCRAFT

Los que escribimos en esta revista también somos jugones irredentos. Por muchos títulos que pasen por nuestras manos, a veces nos dejamos llevar por la pasión. Y ***World of Warcraft* es** uno **de esos juegos que levantan pasiones**: teníamos unas ganas locas de echarle un tiento.

Por S. Sánchez

Quede claro que *World of Warcraft* no es el paradigma de la originalidad. Después de todo, es un juego de Blizzard, y esta compañía se caracteriza por llevar fórmulas de éxito consagrado lo más cerca que puedan de la perfección, pero sin alardes ni excentricidades. Pocos desarrolladores tienen una visión tan clara de lo que puede funcionar y por qué, así que no es lógico pedirles que asuman grandes riesgos.

En consecuencia, el juego empieza como cualquier otro de estas características: con el proceso de elección de raza y clase de tu personaje. No encontrarás en él nada fuera de lo habitual, sólo la posibilidad (incorporada a última hora) de elegir un ogro de dos cabezas. Las razas se reparten entre dos grandes grupos irreconciliables, la Alianza y la Horda. Habrá problemas de comunicación entre ambos y, cuando estés en una zona controlada por la facción enemiga, la actitud de los personajes no jugadores será hostil.



DATOS	
GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Blizzard Entertainment
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Finales 2004

EN RESUMEN

Sencillito, atractivo, bastante completo y de lo más resultón. Parece que *World of Warcraft* va a ser todo lo que esperábamos que fuera. Si eres de los que suelen rendirse al indiscutible encanto de los juegos de Blizzard, más vale que te prepares desde ya, porque aquí llega otro de los buenos.

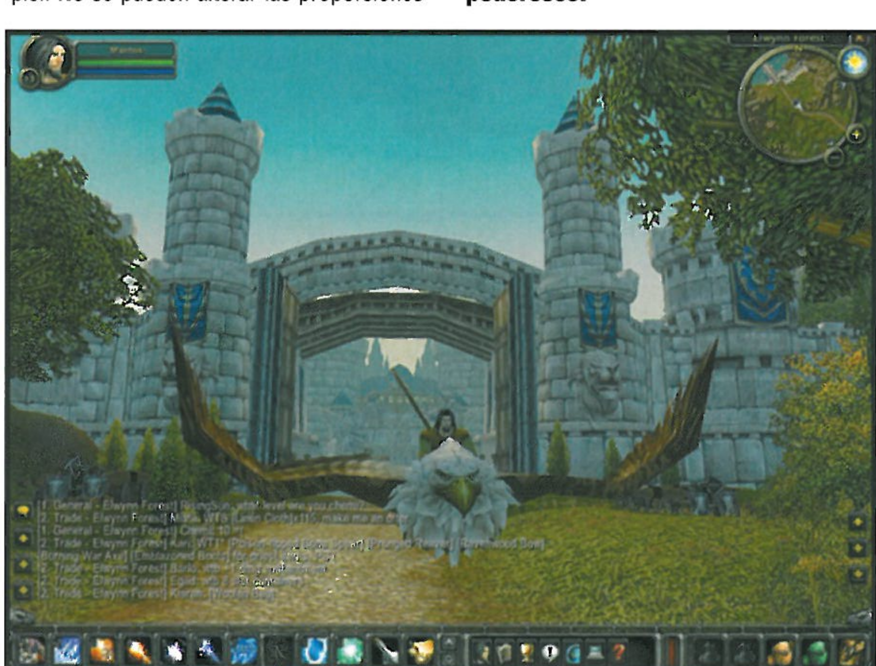
Pocos y feos

En la versión en desarrollo con la que hemos jugado hasta ahora, sólo están disponibles las razas de la Alianza. Y no todas las clases. Las opciones de personalización del aspecto de esos personajes son un tanto pobres si lo comparamos con *Star Wars: Galaxies*, ya que (al menos por ahora) sólo se puede elegir el sexo, distintos rostros, algunos peinados y los colores de pelo y piel. No se pueden alterar las proporciones de los personajes, aunque Blizzard ha asegurado que estas opciones de personalización se ampliarán a la larga.

Paso a repasar mi cuaderno de bitácora de jugador. Llevo ya unas cuantas semanas con el juego. En ese tiempo, he recorrido buena parte de los dos continentes. He



Los magos ya disponen de ataques poderosos.



El transporte aéreo estará disponible desde muy pronto.




Los personajes no jugadores asignan pequeñas misiones con recompensa.


Pues no, no puedes escoger a los ogros de dos cabezas.

repartido mis horas de juego entre un elfo guerrero y un humano mago, y con ambos he tenido la sensación de que el juego es de funcionamiento general muy intuitivo y que en absoluto resulta complicado. El único problema es que aún no sabemos si va a traducirse o no, y eso tiene su importancia, porque el sistema de búsquedas es la columna vertebral de los progresos en el juego, y es difícil conseguir lo que se te pide sin entender lo que pasa.

En lo que a jugabilidad se refiere, *World of Warcraft* tiene puntos de contacto con *Dark Age of Camelot*. Aun así, el sistema de combate entre jugadores no tiene nada que ver y, por lo visto en los primeros niveles, parece que el juego se va a centrar en la formación de pequeños grupos con objetivos comunes que se desharán en cuanto éstos se cumplan. Es decir, que nada de trabajo en equipo durante horas y horas de implacable exploración del entorno en busca de puntos de experiencia.

El sistema de búsquedas es la columna vertebral de los progresos en el juego

Especialistas

Algunas de las clases tendrán la cualidad de sanar las heridas de los jugadores, pero también se podrá recuperar vida comiendo alimentos y beber permitirá recuperar puntos de maná. De esta forma, se ofrece al jugador actividades con las que amenizar el tiempo de espera entre combate y combate.

Para moverse por las tierras de Azeroth, los jugadores van a disponer de varias posibilidades. Pueden hacerlo a pie, algo de lo que no te vas a librar al principio, pero también acceder a varios tipos de transporte aéreo, uno distinto para cada tipo de raza. Esta opción funciona siguiendo un sistema similar al de las paradas de autobús: para utilizar los puntos de que parten los diversos volátiles, debes descubrirlos durante tus travesías a pie. Como métodos de transporte automático, habrá puertos que conectarán las principales islas y portales mágicos permanentes o creados por magos para cubrir grandes distancias de forma puntual.

Por último, queda la opción de desempeñar profesiones. Para hacerlo, deberás acumular el recurso necesario, ya sea el mineral para los fabricantes de armas o las plantas para el alquimista. Así, no será extraño que avances en grupo y uno de tus compañeros se separe de ti para recoger el recurso que le hace falta.



Agruparse será imprescindible de vez en cuando.

ZONA UNDERGROUND

A mediados de los 80, dos dragones multicolor **revolucionaron** el panorama de **los videojuegos** gracias a un par de elementos sin aparente relación: burbujas y plataformas. Casi 20 años después, el reinado de ***Bubble Bobble*** **ha abierto una sucursal en la Red**.

Las limitaciones del hardware existente en la década de los 80 obligaban a los creadores de juegos a encontrar fórmulas que resultasen divertidas sin ser demasiado complicadas. *Bubble Bobble*, juego aparecido en 1986, es una buena muestra de esta forma de trabajar. Era un arcade bidimensional sin alardes técnicos (personajes pixelados en una pantalla inmóvil) pero divertido hasta decir basta. En él, se trataba de conducir a dos pequeños dragones llamados Bub y Bob a través de 100 intrincados niveles. La gran baza del juego de Taito era un modo cooperativo espléndido en el que dos jugadores podían avanzar a la vez disfrutando de un vertiginoso ritmo de partida.

El éxito de este sencillo arcade provocó una cascada de juegos similares. De *Bubble Bobble* se hicieron versiones para todos los ordenadores y consolas de la época y tampoco faltaron secuelas encubiertas (*Rainbow Islands*, de Parasol Stars) u oficiales (*Bubble Memories*, *Bubble Symphony*). Incluso hubo a quien se le ocurrió coger a Bub y Bob y convertirlos en protagonistas de un juego de puzzles de bolas de colores (la saga *Puzzle Bobble*).

Década y media más tarde, la Red está llena de versiones y puestas al día de este clásico de la simplicidad adictiva. Este mes hemos reunido cinco de las mejores para que puedas disfrutarlas en tu ordenador sin necesidad de echar mano de un emulador.

Se trata en su mayoría de versiones completas (freeware), que podrás disfrutar de cabo a rabo sin tener que tirar de tarjeta de crédito. Si deseas saber más del universo *Bubble Bobble*, no dejes de visitar http://taito.overclocked.org. En esta web está todo lo que puedas imaginar y mucho más.

THE BUB'S BROTHERS



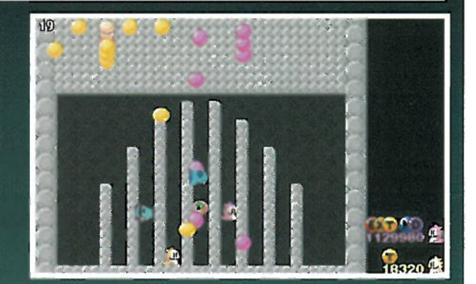
GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Armin rigo
WEB:	http://bub-n-bros.sourceforge.net
TAMAÑO:	12 MB

Otra vuelta de tuerca al modo cooperativo de *Bubble Bobble*. Armin Rigo ha recuperado su electrizante mecánica, la ha subido a la Red y ofrece la posibilidad de que sean hasta diez los jugadores que jueguen juntos. O más bien unos contra otros, ya que ahora ya no se trata de llegar a la última pantalla y eliminar al monstruo final, sino de obtener una puntuación mayor que la de tus contrincantes.

Para ganar, debes recoger el mayor número de objetos posible: hay más de cincuenta, y unos aseguran jugosas recompensas mientras que otros otorgan habilidades especiales.









También resulta útil el recurso de encerrar a los contrincantes en una burbuja, una táctica poco caballeresca que ofrece unos valiosos segundos de ventaja.

Hay dos modos de juego: en el primero dispones de vidas infinitas y gana aquel jugador que al finalizar los 25 niveles (de forma ordenada o aleatoria según apetezca) tenga mayor puntuación; el segundo es parecido, aunque únicamente tienes tres vidas, por lo que se impone una cierta prudencia que hace que las partidas sean más pausadas y estratégicas.

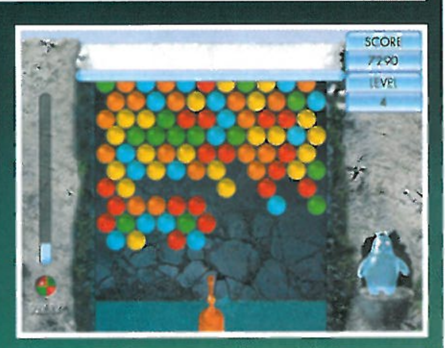
Con su creación, Armin Rigo ha conseguido dar alicientes nuevos a un juego de por sí extraordinario sin apenas alterar la fórmula original. Junto a *The Battle of Endor*, éste podría ser uno de los más firmes candidatos a juego freeware del año. Brillante.

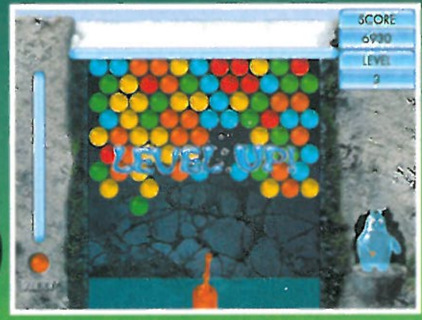


AQUA BUBBLE



GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Realore Studios
WEB: www.bubble-bobble-games.com
TAMAÑO: 3,3 MB

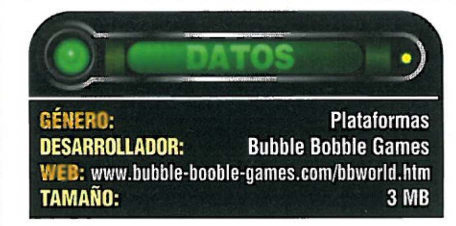




El juego de Realore Studios es un más que notable calco de *Puzzle Bobble*, la variante más cerebral y menos frenética de *Bubble Bobble*. La mecánica es sencilla: el jugador se enfrenta a una catarata de burbujas multicolor que descienden lentamente. Utilizando un cañón que produce burbujas de color aleatorio, debes disolver la catarata uniendo de tres en tres las burbujas del mismo color. Si la catarata alcanza la parte inferior de la pantalla, pierdes. Es muy adictivo, aunque la versión completa te costará 13,30 euros.

8

BUBBLE BOBBLE WORLD



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Bubble Bobble Games
WEB: www.bubble-booble-games.com/bbworld.htm
TAMAÑO: 3 MB

Cojamos *Bubble Bobble* y sumerjámoslo en un mundo de dibujos animados con ambientación medieval. El resultado será *Bubble Bobble World*, un título atestado de enemigos deformes, libros de magia, amuletos y burbujas de fuego capaces de convertir a los enemigos en diamantes. Incluye un modo cooperativo para dos jugadores y más de 100 niveles, aunque deberás desembolsar 12,47 euros para disfrutarlos al completo.



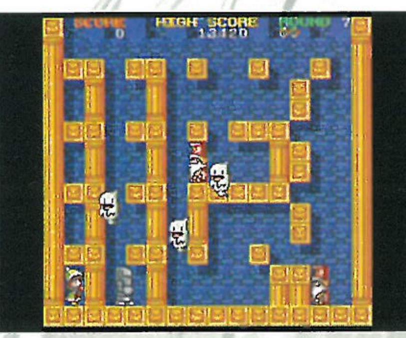


ACTER WORLD



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Zac Zoft
WEB: www10.plala.or.jp/bb/zac/actwd_e.html
TAMAÑO: 396 KB







Acter World es obra de Zac Zoft, compañía japonesa experta en el desarrollo de freeware de alta calidad y cuyos juegos vamos a irte presentando en esta sección a partir de ahora. El que nos ocupa se desarrolla en la Edad Media de un mundo paralelo, lugar en el que coexisten armas blancas y magia.

Unos infames demonios han tomado el castillo del Reino de Acter. Asumes el control de la princesa Lina y debes visitar cada una de las 32 estancias de la fortaleza y vaciarlas de escoria enemiga a golpe de varita mágica. Aunque se trata de una varita un tanto especial, ya que, en lugar de lanzar hechizos, lanza unas pompas de jabón con las que deberás encerrar primero y destruir después a los demonios.

La mecánica de juego es prácticamente igual a la de *Bubble Bobble*, exceptuando que no hay modo cooperativo y que el número de potenciadores es sensiblemente inferior (sólo hay ocho). Si tu habilidad con la varita resulta ser fuera de serie, ve a la página oficial y registra allí tu puntuación. El actual récord está en 1.903.650 puntos. Casi nada.

7

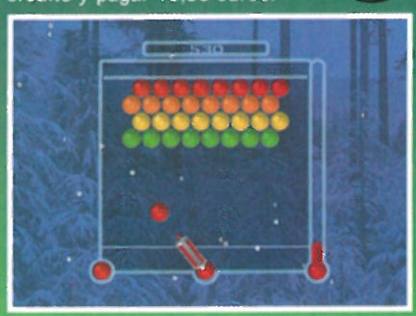
BUBBLE ICE AGE



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Realore Studios
WEB: www.bubble-booble-games.com/puzzle-bobble.htm
TAMAÑO: 2 MB

Si *Aqua Bubble* te resulta indigesto, prueba con este *Bubble Ice Age*, prácticamente igual pero algo más lento y fácil de solventar. Además, incluye cinco niveles de dificultad y cuatro variopintos modos de juego para que encuentres aquel que mejor se adapta a tus habilidades. Únicamente un pero: si quieres disfrutar de los 200 niveles que incluye, tendrás que sacar a relucir la tarjeta de crédito y pagar 13,30 euros.

5



FRAG OPS

Frag Ops es uno de los intentos más serios de **adaptar el estilo de** juego de ***Counter Strike*** **a** la nueva generación de ***Unreal Tournament***. Hasta ahora **había pasado más bien desapercibido**, **pero** su futura actualización **ha despertado expectativas**.

Por S. Sánchez


Puedes añadir accesorios a tus armas. Por ejemplo, una mira telescópica.


Si te eliminan, puedes seguir las evoluciones de tus compañeros.

La versión para *UT 2004* de este mod aún está en proceso de desarrollo, pero la de *UT 2003* funciona a la perfección. En ella, nos sumergimos en un futuro no muy lejano en que mercenarios de facciones enfrentadas se disputan el control del planeta. Al seguir existiendo cuerpos de élite como los SWAT, en la práctica nos vemos inmersos en operaciones antiterroristas similares a las de otros juegos de acción táctica, aunque con un punto de partida más original.

La acción de *Frag Ops* es más o menos realista, con una física que te resultará familiar pero con pequeñas concesiones para favorecer la jugabilidad. Parece que la idea funciona, ya que no es difícil encontrar en Internet a personas dispuestas a probar cualquiera de sus modos de juego.

El primero de estos modos es un sencillo sistema de rondas eliminatorias por equipos. El segundo ya es más complejo, dado que consta de una serie de misiones en que debes desactivar explosivos o robar maletines. Antes de empezar, dispones de unos cuantos segundos para equiparte, al más puro estilo *Counter Strike*. La cantidad de dinero que tienes para comprar equipo y armas depende siempre de cómo lo hayas hecho en la ronda anterior. También puedes destinar parte de esos ingresos a introducir modificaciones en las armas, ya sean miras telescópicas, bayonetas o detalles por el estilo. Un pequeño surtido de granadas y explosivos estará también a tu disposición.

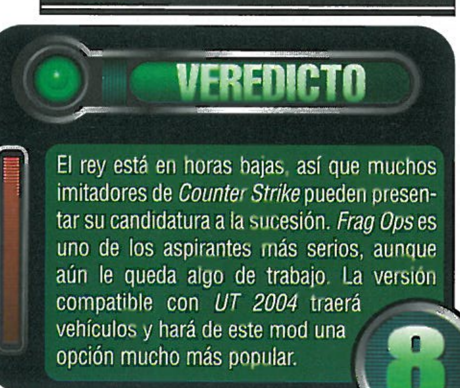
Gusto por el detalle

El diseño de escenarios y personajes no está nada mal, aunque cierto es que sus animaciones podrían mejorarse un poco. Tampoco faltan detalles de una cierta originalidad, como un sistema de medallas basado en la precisión con que se actúa o esos combates a cuchillo o bayoneta en los que es posible elegir la orientación de los golpes. Incluso, como en *Operation Wolf*, puedes rechazar granadas acertándolas con un disparo.

De momento, el mod tiene un par de pegas: sus 300 MB de tamaño y que no va tan fluido como sería de desear. Con una optimización adecuada, este juego tendría posibilidades de ser popular ahora que *Counter Strike* ya no reina sin discusión en cibercafés y servidores.

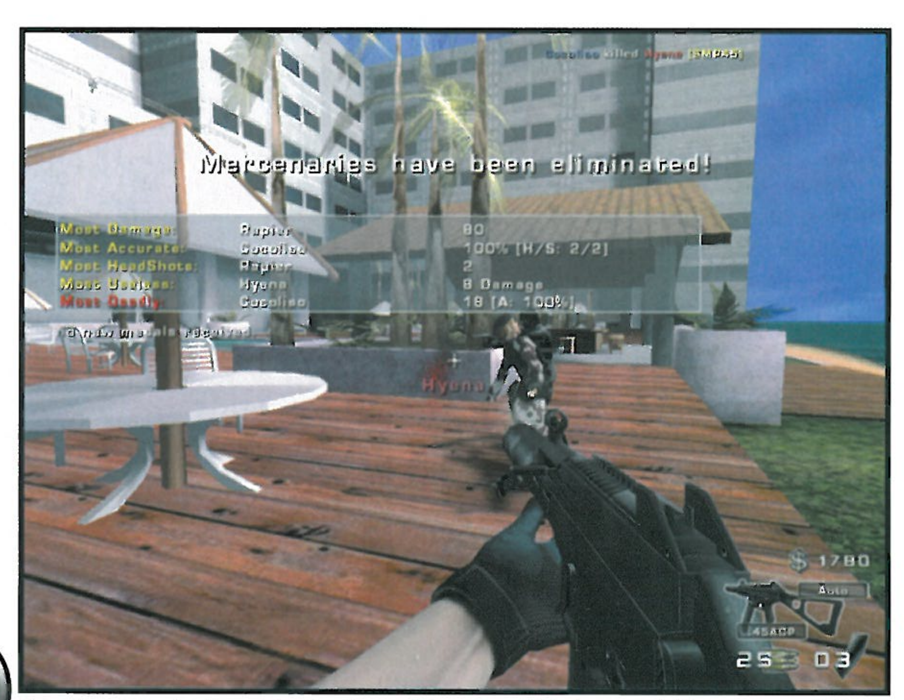
FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.frag-ops.com
JUGADORES	LAN 16 Internet 16


VEREDICTO

El rey está en horas bajas, así que muchos imitadores de *Counter Strike* pueden presentar su candidatura a la sucesión. *Frag Ops* es uno de los aspirantes más serios, aunque aún le queda algo de trabajo. La versión compatible con *UT 2004* traerá vehículos y hará de este mod una opción mucho más popular.

8



Cuando se acaba la ronda, te dicen si has cumplido los requisitos para medalla.

ALIENWARE EN ESPAÑA

La compañía ya distribuye en nuestro país

Si eres aficionado a los juegos, la marca Alienware no te será desconocida. Se trata de una compañía que lleva ocho años ofreciendo ordenadores de gama alta ideales para jugadores. A partir de este mes, ya podrán comprarse sus productos en nuestro país, aunque los pedidos deben hacerse en la tienda on line del fabricante (www.alienware.co.uk). Alienware ha creado un servicio de atención al cliente en castellano al que se puede acceder las 24 horas del día y los siete días de la semana. Los ordenadores que se compran a través de la web de Alienware llegan con el sistema operativo instalado y optimizado para cada máquina. Las pruebas realizadas acreditan suficientemente el estado de optimización de la máquina. En caso de problemas, se puede volver a la configuración inicial, ya que el fabricante incorpora un disco de recuperación que restaura el sistema de forma automática. Entre las prestaciones que ofrecen estos equipos está la posibilidad de actualizarlos tanto enviándoselos de nuevo al fabricante como haciéndolo tú mismo, ya que la apertura del equipo no significa la pérdida de su garantía. Alienware ofrece ordenadores equipados con procesadores Intel Extreme Edition o AMD Athlon 64. Además, los portátiles pensados para jugadores permiten sustituir la tarjeta gráfica si en el futuro la actual se te queda obsoleta.



SIN PISTA

LOS PROCESADORES DE 64 BITS NO ACABAN DE DESPEGAR

Los continuos retrasos del sistema operativo Windows a 64 bits están posponiendo los planes de AMD para sustituir los procesadores de 32 bits por los de 64. De hecho, la anterior generación de procesadores de este fabricante se está vendiendo mucho más que los recién estrenados a 64 bits. En el futuro próximo, la llegada del controlador VIA 8M800, que lleva incorporado un procesador de nueva generación, y el paso a procesos de fabricación de 90 nm podrían hacer que bajasen los precios y animar las ventas. No obstante, la mayoría de analistas auguran que la implantación de procesadores a 64 bits no se generalizará hasta que el sistema operativo de Microsoft esté en el mercado.



DISCOS DE PAPEL

Blu-Ray permite nuevos soportes de grabación

Sony y Toppan están trabajando conjuntamente en la creación de discos para dispositivos Blu-Ray hechos en un 51% de papel. Los discos tienen una capacidad de almacenaje de 25 GB, lo que les permite guardar hasta dos horas de imágenes de alta definición que pueden cortarse con tijeras si deseas destruirlas. La tecnología Blu-Ray prescinde del láser a la hora de leer los datos en el soporte.

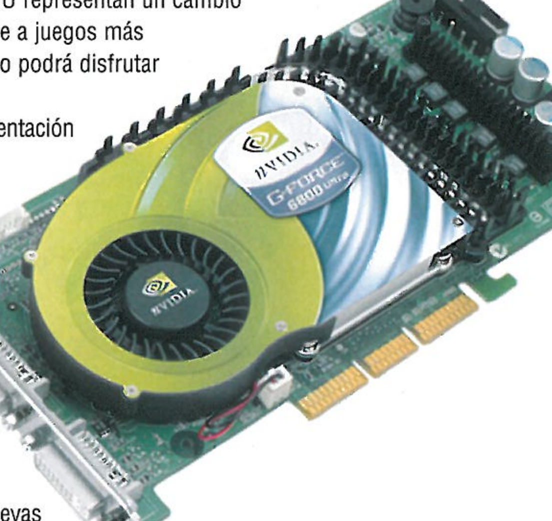


NUEVA GENERACIÓN

nVidia presenta su nueva hornada de tarjetas

Hace unas semanas, nVidia presentó en Ginebra su nueva generación de procesadores gráficos: los GeForce 6. De momento, la serie estará formada por los modelos GeForce 6800 Ultra y GeForce 6800. La principal novedad es que resulta compatible con la tecnología Shader Model 3.0, lo que debería permitir a los desarrolladores crear escenarios y personajes interactivos de una calidad cercana al estándar cinematográfico. Según Mark Daly, vicepresidente de desarrollo de contenidos de la compañía, "estas nuevas GPU representan un cambio drástico, ya que van a dar pie a juegos más espectaculares que el usuario podrá disfrutar píxel a píxel".

Entre los asistentes a la presentación estaban destacados desarrolladores de juegos, como el productor de *Unreal Tournament 2004*, David T. Brown, o Mark Davis, responsable científico de Novalogic, que destacó las posibilidades de desarrollo que ofrecen las nuevas tarjetas.



MÁS EN MENOS

Hitachi amplía la capacidad de las MicroDrive

Hitachi lanzará en breve tarjetas MicroDrive con capacidades de 2 y 4 GB. El tiempo de búsqueda va a ser de 12 ms, la tasa de transferencia de 7 MB/s y serán compatibles con el sistema de archivos FAT32. Esto supondrá un avance considerable sobre todo en los dispositivos de fotografías e imágenes de vídeo. Las más beneficiadas serán las cámaras de vídeo digitales, ya que la capacidad de las MicroDrive será casi equivalente a la de un DVD. La nueva gama permitirá también transportar grandes cantidades de información y acceder a ella con gran facilidad. De momento, el fabricante no ha anunciado el precio de estas tarjetas, aunque todo apunta a que serán más bien caras.



BAZAR DIGITAL



REMOTE NAVIGATOR 2.4

Un mando a distancia destinado al pase de diapositivas en distintos formatos. Utiliza radiofrecuencia y tiene un radio de acción de 15 metros. Un láser te permite señalar partes concretas de la diapositiva. Una solución óptima si las presentaciones son tu pan de cada día.

Precio: 159 €

DIGITALXTATION 1000

Un todo en uno de Energy Sistem que permite reproducir archivos mp3 y capturar instantáneas. Dispone de una memoria compacta de 128 MB para almacenar los archivos. Su sensor óptico es de 2,1 megapíxeles. Pese a sus prestaciones, las dimensiones del aparato son realmente reducidas.

Precio: 149 €

TRANSCEND JETFLASH WIRELESS

Se trata de un dos en uno: por un lado, una memoria flash de 128 MB, y por otro, una flamante conexión WiFi que te permite conectarte a redes inalámbricas. Su radio de acción es de hasta 100 metros en el interior y 300 en campo abierto. La tasa de transferencia es de unos respetables 11 Mbps.

Precio: 80,70 €

DAZZLE DVC 120



Una buena solución para digitalizar tus viejos vídeos caseros. Se trata de un dispositivo externo USB (1.1 o 2.0) que incluye las entradas necesarias para capturar vídeo analógico. Captura en formato Mpeg-2 y viene acompañado por el muy útil software de edición Studio QuickStart.

Precio: 129,99 €



DISCOS DUROS SERIAL ATA

Las ventajas de montar una RAID

IDE sigue siendo la interfaz de discos **más empleada**, y eso que apenas ha sufrido modificaciones desde sus orígenes. Sin embargo, parece que **llega el momento de plantearse otras fórmulas** para mejorar el rendimiento de los discos duros. ¿Sabes lo que es una RAID? Da igual, ahora **te lo explicamos.**

La necesidad de almacenar datos no es la misma cuando hablamos de grandes servidores que cuando lo hacemos de ordenadores de sobremesa. Hasta hace poco, los discos ATA (IDE) eran los encargados del almacenamiento en equipos domésticos y se utilizaban los SCSI, más rápidos y más caros, para los servidores. Sin embargo, en los últimos meses se ha producido un interesante proceso de convergencia entre formatos motivado por las crecientes necesidades evolutivas de los ordenadores domésticos, que cada vez deben acercarse más a las posibilidades de almacenamiento de los servidores. Como resultado, se está implementando el sistema SATA (Serial ATA), que permite conectar discos duros en serie (como los SCSI), algo que no era posible con el sistema paralelo empleado por ATA. Su gran ventaja es que permite una mayor tasa de transferencia de datos.

Los cables SATA son menores que los de los IDE tradicionales.

No es un insecticida

Antes de continuar adelante, conviene explicar qué es una RAID (Redundant Array of Independent Disks). Se trata de una técnica que consiste en conectar dos o más discos duros para mejorar los tiempos de acceso o reducir las posibilidades de fallos.

Existen varios tipos de RAID, aunque las más empleadas son la RAID 0 (Stripping) y la RAID 1 (Mirroring). La primera consiste en repartir la información entre los discos duros conectados, de forma que mejore la velocidad de lectura y escritura. La segunda sirve para crear un efecto espejo: es decir, el segundo disco se convierte en una especie de copia de seguridad en tiempo real del primero.

En el caso del stripping, los datos a almacenar se distribuyen en los distintos discos que configuran la RAID. De este modo, cuando se ejecuta una aplicación, los discos leen al mismo tiempo los datos, por lo que se incrementa la velocidad de transferencia. Cuantos más discos duros, más velocidad se alcanza. El problema es que, si uno de los discos falla, el sistema entero deja de funcionar, ya que los datos están repartidos.

La RAID 1 está pensada para evitar contratiempos de este tipo. De este modo, si uno de ellos deja de funcionar, dispones de una copia idéntica de él. Así, la lectura de archivos resulta algo más rápida, la velocidad de escritura es similar y, sobre todo, se evitan errores. Aunque estos dos tipos de RAID pueden llevarse a cabo con discos duros IDE, es preferible apostar por el formato Serial ATA (SATA), mucho más fácil de configurar, ya que los discos se detectan automáticamente y ya cuentan con sus controladores. Además, existen utilidades que permiten configurar el modo de funcionamiento de manera fácil y sin riesgos.

FABRICANTE: Western Digital
DISTRIBUIDOR: Ingram Micro
CARACTERÍSTICAS: Serial ATA, 36,5 GB, 10.000 rpm, tiempo medio de búsqueda 4,5 ms.
PRECIO: 122 €

9

Algunos fabricantes de placas base han incorporado en sus productos controladoras SATA que permiten configurar una RAID 0 o 1. Si no dispones de una de estas placas base, puedes optar por una tarjeta de expansión PCI. Ten en cuenta que, a diferencia del IDE, cada disco duro dispone de su cable. Así que debes buscar una tarjeta de expansión con tantos puertos como discos duros pretendas incluir en la RAID. En el caso de un equipo de sobremesa, un par de estos puertos es más que suficiente para montar una RAID 0 o 1.

Otra cosa que debes tener en cuenta es el tamaño de los discos duros. Si montas una RAID 1 con distintos discos duros, todos se adaptarán a la capacidad del menor, así que perderás capacidad de almacenaje. Además, los bloques en los que se dividen los discos pueden ser diferentes según el fabricante. Así que lo más

FABRICANTE: Adaptec
DISTRIBUIDOR: Ingram Micro
CARACTERÍSTICAS: PCI, dos puertos Serial ATA, transferencia 1,5 GB/s, permite RAID 0, RAID 1 y JBOD.
PRECIO: 89 €

9

aconsejable es utilizar discos duros de la misma capacidad y del mismo fabricante. Te ahorrarás problemas.

A toda pastilla

El precio de los discos duros SATA es algo superior al de los ATA tradicionales. Por ejemplo, Western Digital ha lanzado el WD Raptor 360GDR, un disco duro de tan sólo 36,5 GB, a un precio de 122 euros. La utilidad para la que está pensada este disco no es otra que la creación de una RAID 0, dada su poca capacidad de almacenaje. Montado en este sistema junto a otro disco igual, podemos alcanzar una capacidad de almacenaje de 74 GB (razonable) y una velocidad de vértigo.

Para montar una RAID 1, es aconsejable optar por un disco de capacidad algo mayor, como el WD Raptor 740 GDR, que cuesta 245 euros. En los dos casos, los platos giran a la velocidad de 10.000 rpm con una fiabilidad de 1,2 millones de horas (MTBF), un tiempo razonable si tenemos en cuenta que, al montar dos discos en RAID 0, las probabilidades de fallo se multiplican por dos.

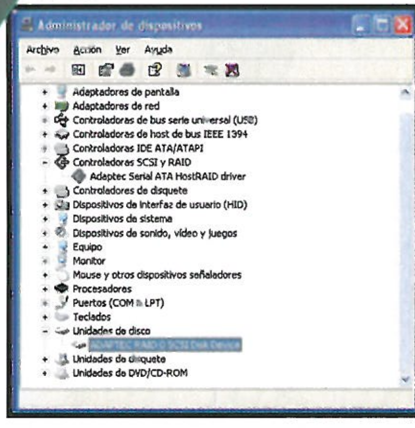
Además de los controladores, el WD Raptor 360GDR viene acompañado de la utilidad Data Lifeguard Tool, también disponible en la página web de Western Digital. Esta herramienta permite configurar los discos instalados en el sistema e incluso exportar los datos y la configuración del equipo desde tu disco duro ATA a la RAID. De este modo, el sistema queda operativo casi de inmediato y sin pérdida de datos.

Como interfaz, hemos utilizado la adaptadora PCI Adaptec 1210 SA (89 euros). Esta adaptadora permite la instalación de dos discos SATA en placas base que carezcan de esta interfaz. Por precio y prestaciones, está claro que se orienta al mercado doméstico, en el que difícilmente se instalarán más de dos discos dado el elevado coste que ello supondría.

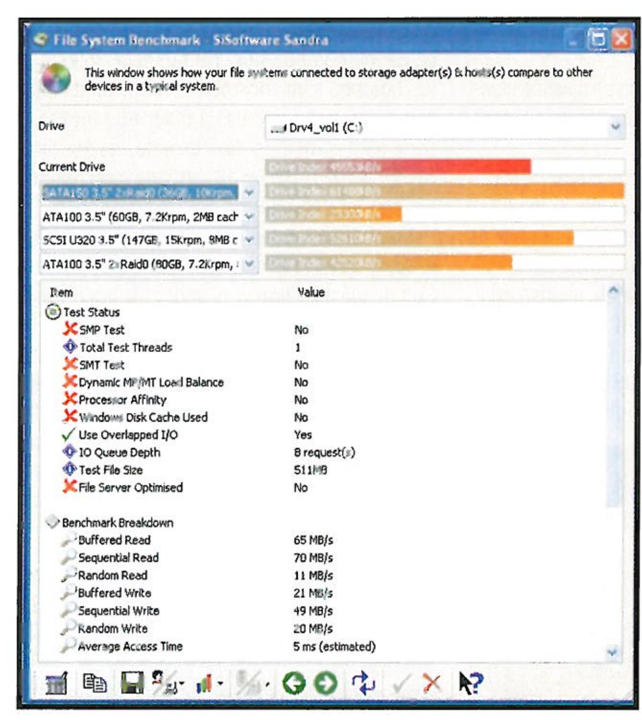
La tarjeta permite una tasa de transferencia de 1,5 GB/s y soporta discos de más de 137 GB. Su instalación es sencilla y permite configurar el tipo de RAID así como utilizar los discos en modo JBOD (Just a Bunch of Disks), o sea, simplemente como unidades de almacenaje. Además, permite configurar la RAID como discos de arranque y, de este modo, ajustando la BIOS del ordenador, arrancar el sistema directamente desde la interfaz SATA.

Además de las utilidades integradas en la propia tarjeta, la adaptadora viene acompañada por el software Adaptec Storage Manager Browser Edition. Se trata de una herramienta que permite gestionar los discos duros e incluso modificar el tipo de RAID. No obstante, es una aplicación poco práctica, ya que el programa está alojado en un servidor remoto. El Data Lifeguard Tool te será más útil.

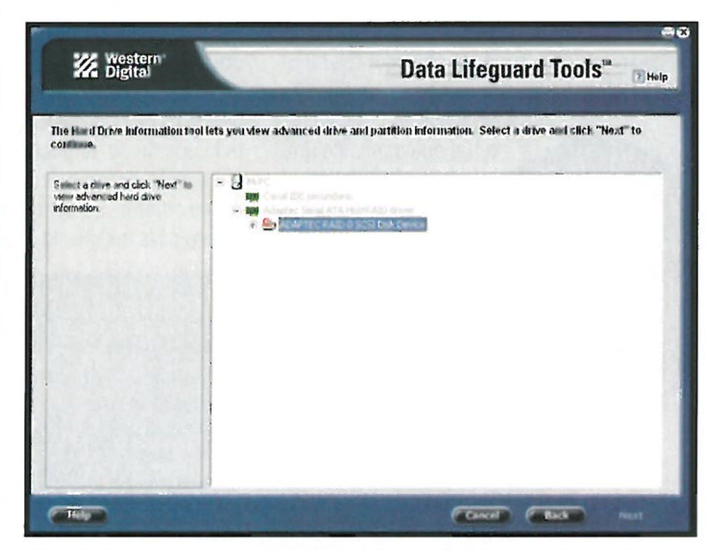
Mejorar un ordenador creando una RAID 0 está cada vez más al alcance del usuario doméstico. Western Digital da considerables facilidades para hacerlo con su gama de discos duros de pequeña capacidad y coste reducido (sobre todo si se compara con los SCSI o los SATA de más gigabytes). Con unos 74 GB de disco duro, un usuario normal debería tener más que suficiente. Además, la velocidad de estos discos montados en RAID supera con creces las alcanzadas por un disco SCSI a 15.000 rpm. Logra una apertura más rápida de aplicaciones y una transferencia de archivos muy alta entre el sistema y los discos. Por otro lado, su cable de bus es mucho más pequeño que el PATA (Parallel ATA) empleado en los discos duros IDE, lo que facilita la circulación de aire en el equipo. Hay muchas razones para pasarse al Serial ATA, aunque quizá el precio puede resultar disuasorio si tu placa base no dispone de esta interfaz.



El sistema operativo no detecta los discos de forma independiente, sino una única RAID.



La RAID 0 probada ofrece un excelente rendimiento a un precio razonable.



Data Lifeguard Tools permite gestionar los discos duros de manera eficiente.

RÁPIDOS Y PRECISOS

Los mejores ratones del mercado

Si eres adicto a los **juegos de acción**, ya sabrás lo **importante** que resulta **disponer de un ratón rápido** y preciso que te permita acumular frags al ritmo de samba. **Es tu arma virtual**, así que debes tenerla a punto y **bien engrasada**.



Una de las cosas que sin duda necesitas para jugar a un juego de acción en las mejores condiciones posibles es un ratón como Dios manda. De momento, los tradicionales, con bola, siguen siendo un poco más fiables, aunque los ópticos están mejorando mucho y ya ofrecen un alto nivel de precisión. En este artículo, analizamos cinco ratones ópticos y con cable que nos parecen especialmente indicados para quien quiera dedicarse a la recolección industrial de frags. Algunos los encontrarás en las tiendas y otros en Internet. De todos ellos, tal vez el más recomendable sea el Razer Viper: no por casualidad lo ha fabricado una compañía especializada en periféricos para juegos. El MX 510 demuestra que también Logitech tiene en cuenta las necesidades de los jugadores: además de ser un ratón preciso, incorpora software específico para la configuración de sus botones. También queda claro que la tecnología Tilt de Microsoft es la que peor se adapta a los juegos de acción. A pesar de su fresco flujo de aire, el Air Flo es uno de los ratones menos indicados, dado su poco ergonómico diseño, que dificulta la adaptación. Pero mejor será que vayamos por partes.

RAZER VIPER

El más letal de los periféricos de esta comparativa. Razer ha acumulado una sólida experiencia fabricando ratones pensados para juegos, y lo cierto es que se nota. El Viper es un ratón extremadamente ligero que sólo utiliza tres puntos de apoyo, lo que reduce considerablemente la fricción. Los botones son de un tamaño considerable y muy sensibles, tanto, que a más de uno se le disparará el arma de turno de manera involuntaria. Estos botones son de plástico blando, como las dos bandas de los laterales, para evitar derrapes.

En principio, el ratón no precisa de software, ya que la sensibilidad se ajusta al máximo por defecto. No obstante, puedes instalar el software del fabricante para controlar la sensibilidad de cada elemento del ratón. Incluso existe la opción de asignar distintos valores para cada eje o botón de manera independiente. Como colofón: su conector USB está chapado en oro para mejorar la conductividad.

FABRICANTE: Razer
DISTRIBUIDOR: Razer (www.razerzone.com)
CARACTERÍSTICAS: USB, 1.000 dpi, tres botones, rueda de desplazamiento, opción de software para calibrado.
PRECIO: 49,99 $

9,5

LOGITECH MX 510

El ratón con más botones de los que analizamos en esta comparativa, ya que incluye siete. Su software, el MouseWare, ofrece amplias posibilidades de configuración adaptadas a los diferentes juegos. El diseño es muy cómodo, ya que dispone de una hendidura lateral que permite apoyar el dedo pulgar y mantenerlo cerca de los dos botones. No tan accesibles son los botones alineados con la rueda de desplazamiento, dado que vas a tener que mover el dedo para apretarlos. No obstante, los dos laterales y la rueda de desplazamiento con retenes añaden más opciones a este útil periférico.

Los botones derecho e izquierdo habituales están integrados en la propia superficie del ratón. Son de plástico duro y el sudor los vuelve resbaladizos. Su base descansa sobre cinco puntos. Esto da más estabilidad, pero también aumenta la fricción del ratón. Se trata de un periférico preciso y con una respuesta muy rápida, pero algo torpe en los movimientos por la excesiva fricción. Si solventas el problema con una alfombrilla o unas tiras deslizantes, tendrás un ratón por encima de la media.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB PS/2, 800 dpi, siete botones, rueda de desplazamiento, software específico.
PRECIO: 49,99 €

8,5

MS INTELLIMOUSE EXPLORER 4.0 USB

Se trata de la versión con cable del Wireless Intellimouse Explorer 4.0. La nueva gama de Microsoft se caracteriza por su sistema de navegación, que permite desplazar texto e imágenes tanto vertical como horizontalmente. Si bien resulta práctico para manejar utilidades de escritorio, no lo es tanto a la hora de jugar. Tampoco dispone de retenes en la rueda, aunque ésta goza de un desplazamiento extremadamente suave.

El ratón incorpora dos botones adicionales en el lateral. Son configurables, aunque no para jugar, por lo que vas a tener que conformarte con los botones tradicionales. Microsoft ha dotado éstos de una hendidura para mejorar la colocación de los dedos y el agarre. El ratón sólo cuenta con una resolución de 400 dpi, pero su captador puede tomar 6.000 imágenes por segundo. El software que lo acompaña permite un buen calibrado. En resumen, un roedor de control preciso y con excelente velocidad de respuesta, aunque ni mucho menos la mejor opción para jugar.

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: USB PS/2, 400 dpi, cinco botones, rueda de desplazamiento horizontal y vertical, software Intellipoint 5.0.
PRECIO: 49,90 €

7,5

NYKO AIR FLO MOUSE





Asegurar la sujeción de tu roedor de guardia para que no se deslice en los momentos más inoportunos resulta muy importante si estás enfrascado en un juego de acción más bien frenética. Por ello, es habitual que los fabricantes dispongan en la superficie de sus ratones zonas blandas para mejorar la adherencia. Nyko ha ido más allá: además de la preceptiva goma, ha dispuesto un ventilador interno, un útil complemento que mantiene ventilada la mano para evitar que sude. En la parte inferior, el ratón dispone de un selector de tres posiciones que permite regular la velocidad del ventilador o detenerlo.

Una ventaja evidente es su ligereza y una fricción muy reducida. Su diseño es ergonómico y cuenta con tres botones y rueda de desplazamiento con retenes. Lo único que no convence del todo es el reducido tamaño de los botones derecho e izquierdo, que pueden resultar algo incómodos. En fin, no está mal la posibilidad de mantener la mano seca mientras manejas el ratón a toda velocidad sobre cualquier superficie.

FABRICANTE: Nyko
DISTRIBUIDOR: Nyko (www.nyko.com)
CARACTERÍSTICAS: USB, 850 dpi, tres botones, rueda de desplazamiento, carece de software específico.
PRECIO: 29,99 $

7

ALIENWARE MS INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0 USB

Alienware utiliza los ratones de Microsoft como complemento a sus equipos, así que los comercializa en gamas de colores adaptadas a éstos. Si bien se trata de una versión anterior de los ratones que actualmente comercializa Microsoft, el ratón cuenta con la ventaja de disponer de una rueda con retenes. De hecho, este modelo no incorpora el desplazamiento lateral en la rueda. La navegación se realiza con dos botones adicionales situados en los lados.

Para configurar aspectos como el grado de precisión del movimiento, puedes echar mano del software Intellipoint. La superficie del ratón es grande y no da pie a resbalones inoportunos, lo que lo convierte en un periférico apto para largas sesiones de juego. Sin duda, se trata de uno de los ratones más cómodos y fiables de la comparativa.

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Alienware (www.alienware.co.uk)
CARACTERÍSTICAS: USB PS/2, 400 dpi, cinco botones, rueda de desplazamiento, software Intellipoint 5.0.
PRECIO: 38 €

8

EL MEJOR ALIADO

Una alfombrilla adecuada reduce la fricción y mejora la reflexión de la luz de los ratones aumentando su precisión. Cualquiera de las que te presentamos podría ser una estupenda opción.

ALIENWARE FUNC

Una alfombrilla muy deslizante y versátil. Una cara es más lisa que la otra, detalle que la hace compatible tanto con ratones de bola como ópticos. Incorpora un práctico clip para sujetar el cable del ratón.
www.alienware.co.uk
Precio: 12 €

STEELPAD 4D

Una superficie grande, fina y con una excelente adherencia gracias al plástico blando y rugoso de su reverso. Es imprescindible emplear las tiras de teflón que lo acompañan para mejorar el deslizamiento.
www.steelpad.com
Precio: 19,95 €

SPEED-PAD

Una buena opción si buscas superficies muy deslizantes. Es de gran tamaño, con lo que es improbable salirse de ella. Se comercializa en varios colores, aunque no todos son compatibles con algunos ratones ópticos.
www.com-pad.com
Precio: 18,95 €

BLACK ICEMAT 2ND EDITION

¿De cristal? Pues sí, y ello da un toque de distinción a tu escritorio. El deslizamiento es muy suave y la precisión buena. Eso sí, algunos ratones hacen algo de ruido cuando se desplazan por tan distinguida superficie.
www.icemat.com
Precio: 37,50 €

STEELPAD 3S



Las alfombrillas metálicas ofrecen una superficie extremadamente lisa, aunque no por ello más deslizante. Utiliza apoyos de teflón para mejorar la sujeción y es de tamaño más reducido.
www.steelpad.com
Precio: 29,95 €



NYKO AIR FLO PC

Nyko no se ha conformado con implementar su innovadora tecnología de ventilado Air Flo en los ratones: también lo ha hecho en este original gamepad. El periférico de control cuenta con perforaciones en las zonas de agarre para que circule el aire y la mano no sude. En la parte trasera encontramos la apertura y el pequeño ventilador encargado de hacer que el aire corra. En la parte central, un selector permite escoger el flujo de aire (dos posiciones) o detener el ventilador.



Partes de la zona de agarre están recubiertas de plástico blando para mejorar esa sujeción. Su diseño es funcional, aunque resulta algo aparatoso, dado que incluye el ventilador. A pesar de ello, la situación de los botones es óptima para acceder a ellos, incluidos los cuatro disparadores. Los tres botones que resultan de acceso incómodo se destinan a tareas secundarias.

El dispositivo carece de force feedback. Incluir esta opción hubiera sido excesivo, ya que hay que tener en cuenta que el ventilador toma la alimentación eléctrica directamente del puerto USB. Tal y como está, tiene la ventaja de que no resultan necesarios controladores adicionales. Se trata de un dispositivo totalmente Plug and Play y dispone de control de dirección tanto digital como analógico. Ambos modos resultan eficientes y la mayoría de juegos permiten pasar de uno a otro sin necesidad de emplear un conmutador.

Para los simuladores de vuelo se ha incluido una utilidad secundaria de la que se hacen cargo los tres botones ubicados en el centro del periférico. Eso sí, a cambio de tener las manos fresquitas deberás soportar el ruido que produce el ventilador. No es exagerado, pero se nota, sobre todo cuando gira a la máxima velocidad. Si este problema menor no te molesta, el dispositivo puede ser una muy buena solución para sesiones de juego prolongadas.

FABRICANTE: Nyko
DISTRIBUIDOR: Nyko (www.nyko.com)
CARACTERÍSTICAS: USB, 11 botones, control de dirección digital y analógico, dos mini-joysticks, control para el ventilador.
PRECIO: 24,99 €

7,5

PIRANHA DUAL SHOCK CONTROLLER

Si buscas un gamepad económico con controles tanto analógicos como digitales y vibración, éste es una muy buena opción. También incorpora botones para activar los modos de pulsación automática turbo y slow, muy útiles para automatizar determinadas opciones (uno produce pulsaciones compulsivas y el otro a cámara lenta). Un tercer botón sirve para que los botones dejen de activarse de manera automática y vuelvan a su estado normal. Al disponer de los dos sistemas de control de dirección, se ha incluido un conmutador que permite alternar entre los dos modos de juego.

Tanto el pad direccional como los botones son bastantes duros. Cuando los pulses, notarás esa presión. La pega es que cuesta conocer la posición exacta a la hora de marcar movimientos en diagonal en el pad direccional. No obstante, es más que probable que prefieras utilizar el mando analógico, que es preciso y permite un buen control del juego. Todos los controles están bien ubicados para un fácil acceso dado que no se trata de un gamepad voluminoso.

El conjunto dispone de funciones force feedback. Para poder activarlas, debes instalar los controladores con el disco que lo acompaña (el fabricante no ha previsto que la mayoría de ordenadores actuales carecen de disquetera). El mismo programa se encarga de instalar los controladores necesarios para que el dispositivo pueda conectarse en un puerto USB 2.0.

FABRICANTE: Contacdata
DISTRIBUIDOR: Aplisoft & IDED
CARACTERÍSTICAS: USB, ocho botones, control de dirección digital y analógico, dos mini-joysticks, botones de configuración, force feedback.
PRECIO: 14,88 €

6,5

LOGITECH X 620

Logitech lanza un sistema de altavoces 6.1 de gama media especialmente indicado para estancias pequeñas. El conjunto consta de un subwoofer y los pertinentes seis satélites. En el satélite lateral derecho están el botón de paro, el volumen, la toma de auriculares y un selector que permite utilizar el equipo en sistemas 4.1 o 5.1. Para la emulación, se emplea la tecnología Matrix que Logitech viene incorporando en sus sistemas. El subwoofer no utiliza la tecnología Bass Reflex.

El dispositivo cuenta con un altavoz pasivo externo y uno interno. El primero es el que se encarga de emitir las vibraciones, que no resultan impresionantes pero sí bastante nítidas, sobre todo en los bajos. En su parte posterior, el conjunto cuenta con un mando para controlar el nivel de bajos. Los satélites cuentan con un solo altavoz. Su tamaño es reducido y pueden ser anclados en la pared. En este caso, la peana permite girar el satélite para encararlo adecuadamente.

Todas las conexiones se realizan en la parte posterior del subwoofer y están perfectamente identificadas con colores en las clavijas RCA para facilitar la conexión. El único satélite que no utiliza este tipo de clavija es el lateral derecho debido a los controles.

Se trata de un conjunto de altavoces óptimo para juegos (incluye un adaptador para consolas) y películas. Su talón de Aquiles es la música. Si bien la calidad es aceptable, los medios se pierden un poco. Mientras el subwoofer se encarga de los bajos, los satélites reproducen más la gama alta que la media y esto hace que las frecuencias medias pasen desapercibidas. Aún así, cuenta con una buena relación calidad precio. Encontrarás equipos 6.1 más potentes y con dos vías en los satélites, pero sus precios te pondrán los pelos de punta.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Seis satélites de 7,5 W (frontales), 7,5 W (traseros), 8 W (centrales frontal y trasero), subwoofer 24,3 W, frecuencias de 35 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 139 €

7,5



PIONEER DVR-SK12D

Una de las pocas grabadoras duales en formato slim (para portátil) que vas a encontrar en el mercado es ésta de Pioneer. Es ligera y de diseño muy elegante y puede ser utilizada verticalmente gracias a la peana que incluye. Al tratarse de una grabadora de portátil, el disco queda sujeto en el eje de rotación. La bandeja tampoco se abre y cierra de manera automática, pero dispone de un botón central en su frontal que la desbloquea. Una vez abierta, hay que tirar de ella, como es habitual en los lectores y grabadoras de CD o DVD internos de los portátiles.

La grabadora dispone de un conmutador deslizante que permite apagar la grabadora, disponer que se apague automáticamente cuando se apaga el ordenador o hacer que permanezca siempre encendida. La primera es una muy buena opción para ahorrar batería.

La grabadora precisa de una fuente de alimentación externa. Durante las fases de grabación, puedes hacer uso de varios programas sin apenas riesgo de que se produzcan errores. Las velocidades de grabación varían considerablemente según la interfaz a la que se conecte. No obstante, en el mejor de los casos, la grabación no suele alcanzar las velocidades máximas de escritura que permite. A pesar de este detalle, es una grabadora ligera, segura y con soporte para los CD y DVD que encontrarás en el mercado.

FABRICANTE: Pioneer
DISTRIBUIDOR: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0, 1.1 y FireWire, DVD-R/RW 2x/2x/8x, DVD+R/RW 2'4x/2'4x/4x, CD-R/RW 16x/10x/24x, memoria 2 MB.
PRECIO: 399 €

8



MICROSOFT TRACKBALL EXPLORER

Un periférico que reduce considerablemente la fatiga y problemas derivados del uso prolongado del ratón. Cuenta con un dispositivo de trazado que reduce la fricción de la bola del periférico gracias a la tecnología Intellieye.

El dispositivo cuenta con cinco botones y rueda de desplazamiento. De la configuración se encarga el software IntelliPoint 3.2. No es la versión más actualizada, ya que puedes descargar la 5.0, aunque la 3.2 asume perfectamente la configuración del dispositivo.

La rueda de desplazamiento se encuentra en el lateral para que pueda ser accionada con el pulgar. A su lado están los que por defecto son los dos botones con funciones principales. Los otros dos botones se encuentran en la parte superior, al otro lado de la bola. Todos ellos son muy accesibles.

A esta notable accesibilidad hay que añadir la comodidad que asegura el tamaño del periférico, pensado para que la mano repose ergonómicamente sobre él, incluido el dedo índice, con el que se maneja habitualmente la bola. Aunque se trata de un dispositivo orientado a usos prolongados con aplicaciones de escritorio, la verdad es que su manejo no resulta muy práctico a la hora de jugar. En esos casos es mejor recurrir a un ratón tradicional.



FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: USB, PS/2, cinco botones, rueda de desplazamiento, software IntelliPoint 3.2.
PRECIO: 69 €

9

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP PRO

Un conjunto de escritorio compuesto por las versiones inalámbricas del Natural Multimedia Keyboard y el ratón Intellimouse Explorer 2.0. Se trata de un teclado partido en dos para adaptar cada parte a la posición natural de las manos. Se han incluido teclas multimedia, accesos rápidos a carpetas y programas y se han desdoblado las teclas de función, así que no te hará falta levantar las manos del teclado para acceder a la mayoría de tareas.

El ratón dispone de cinco botones y rueda de desplazamiento con la tecnología Tilt, que permite la inclinación de la rueda para desplazar los documentos horizontalmente. El receptor va conectado al puerto USB y al PS/2 del teclado. No obstante, si la BIOS del ordenador detecta teclados USB, puedes prescindir de la conexión PS/2. También puedes optar por conectar, mediante el adaptador, los dos dispositivos en los respectivos puertos PS/2. Entre el software complementario, el producto incluye las versiones 5.0 del Intellitype y el Intellimouse, que permiten una configuración total de botones y teclas y de la sensibilidad del ratón. Eso sí, ten presente que para utilizar uno de estos teclados es imprescindible emplear las dos manos para escribir.

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: USB y PS/2, 105 teclas más 17 multimedia, teclas de función desdobladas, radiofrecuencia 27 MHz, ratón óptico 800 dpi, cinco botones, desplazamiento vertical y horizontal.
PRECIO: 64,90 €

8,5



PLANTRONICS .AUDIO 45 USB

Si andas a la caza de unos auriculares versátiles con micrófono incorporado, ésta es una solución perfecta. Se trata de unos auriculares que pueden conectarse tanto a la tarjeta de audio como a un puerto USB. Para esto último, utiliza una interfaz que adapta el conector USB al minijack y la interfaz digital a analógica. Esto te permite conectar los auriculares incluso en ordenadores que carecen de tarjeta de audio. Además, cuando se utiliza la conexión USB, el sonido es mejor, ya que es tratado de manera digital.

Los altavoces son muy cómodos. Abarcan gran parte de la oreja y la diadema regulable colabora en adaptar al máximo el auricular. El conjunto reproduce perfectamente toda la gama de sonidos. La música suena perfectamente, sobre todo si echas mano del ecualizador de tu reproductor para adaptar el sonido a tu gusto.

El micrófono está ubicado en un brazo abatible la mitad del cual es flexible. De este modo, puedes colocar el micrófono como desees. Este último cuenta con una supresión de ruido realmente eficaz, con lo que los diálogos resultan claros. Encontrarás auriculares mejores (como los .A90 de Plantronics), pero la mayoría de ellos exigen una tarjeta de sonido. Si careces de ella o prefieres un modo de conexión y configuración rápido, ésta es la solución perfecta.

FABRICANTE: Plantronics
DISTRIBUIDOR: Plantronics
CARACTERÍSTICAS: Conexión a USB o tarjeta de audio.
PRECIO: 67,28 €

8



MANIPULAR EL PC (IV)

Cómo cambiar u optimizar la tarjeta de sonido

Estamos en **la era del sonido envolvente**, así que necesitas un procesador de audio en condiciones. Te mostramos **cómo instalar una tarjeta de sonido PCI y cómo optimizar tu equipo** si la tarjeta está integrada en la placa base.

TARJETAS PCI

1 Se trata de una solución mucho más versátil que las tarjetas integradas en la placa base, ya que es más fácil encontrar una opción que se adapte a tus necesidades a un precio razonable. Además, ofrecen un mayor número de conexiones y sonido envolvente hasta 7.1. Para instalar estas tarjetas, debes disponer de una ranura PCI libre.

2 Abre el ordenador después de desenchufarlo y retira la protección metálica de la ranura PCI en la que vas a instalar la tarjeta. Insértala manteniéndola perpendicular a la placa base. Sujétala al chasis de la placa con el tornillo correspondiente.

3 Es posible que la tarjeta incorpore un soporte adicional con una conexión MIDI (sirve para conectar dispositivos como teclados, joysticks o gamepads) y conexiones de audio adicionales. Si puedes prescindir de estas conexiones, no será necesario que ocupes el espacio de una ranura PCI con este soporte. Si las necesitas, conecta primero la tarjeta a este soporte para manipularlas con mayor facilidad y después conecta la tarjeta como indicábamos en el paso 2 y pon en soporte adicional en una ranura PCI.

4 También es conveniente realizar esta conexión previa si la tarjeta dispone de una caja de conexiones para el panel frontal (como las Platinum de Creative), aunque en este caso sólo debes conectar los cables. Una vez sujeta la tarjeta, acaba de instalar el soporte o el panel frontal y realiza las conexiones internas.

5 No te olvides de conectar el lector de CD a la tarjeta para poder escuchar los CD. Dispones de dos opciones de conexión, la analógica (CD-In) y la digital (CD SPDIF).

TARJETA INTEGRADA EN LA PLACA BASE

1 En la actualidad, muchas placas base llevan incorporado el sonido, así que puedes ahorrarte la tarjeta de sonido adicional. En la mayoría de casos, se trata de un descodificador 5.1 que permite utilizar altavoces de este sistema. El problema suele residir en su alto consumo de recursos, una peor calidad del audio y las conexiones que ocupa. Las tarjetas integradas suelen incorporar sólo tres conexiones mini-jack en la parte posterior. Algunas de ellas permiten determinar mediante la combinación de jumpers la función de cada conexión. Es decir, si configuramos la placa para 5.1, utilizaremos las tres conexiones como salida de audio. Si lo hacemos como 2.1, una de las clavijas adoptará la función de entrada de audio, la otra de entrada de micro y la tercera como salida de audio. Algunas placas incorporan la posibilidad de añadir una salida S/PDIF (óptica). Aunque ésta va conectada directamente a la placa base, ocupa una ranura en la parte trasera.

2 Para instalar el procesador de audio sólo necesitas los controladores, aunque el propio sistema operativo Windows se encarga de instalarlos. No obstante, en el CD de la placa base encontrarás herramientas y utilidades para configurar la tarjeta y sus controladores. Desde el apartado de sonidos del Panel de Control, es posible configurar el audio del ordenador. Para la combinación de los jumpers, es imprescindible seguir los esquemas del manual de la placa.

3 Lo mismo ocurre con las conexiones internas. Las encontrarás perfectamente indicadas en el manual (puedes identificarlas por la serigrafía de la placa).

CONEXIONES

La Audigy 2 ZS es una de las tarjetas más completas del mercado. La hemos tomado como referencia para indicarte las conexiones que puedes encontrar en una tarjeta de sonido.

FIREWIRE
Permite la conexión de dispositivos externos.

LINE_OUT
Salidas para los distintos canales de audio de los altavoces.

MIC_IN
Entrada para el micrófono de sobremesa o de los auriculares.

LINE_IN
Entrada de señal analógica. La señal no debe estar amplificada.

S/PDIF
Salida digital para enviar una señal digital a un dispositivo externo.

TAD
Permite conectar el micrófono con el módem.

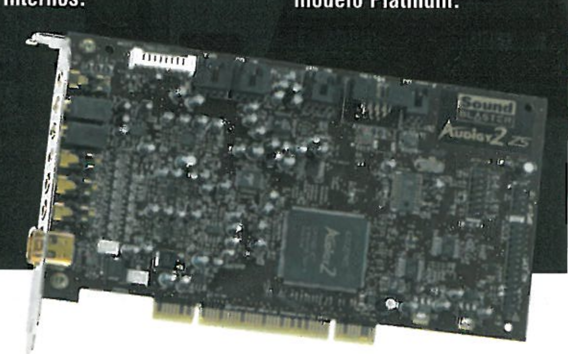
CD_IN
Permite la conexión del lector de CD de tu equipo.

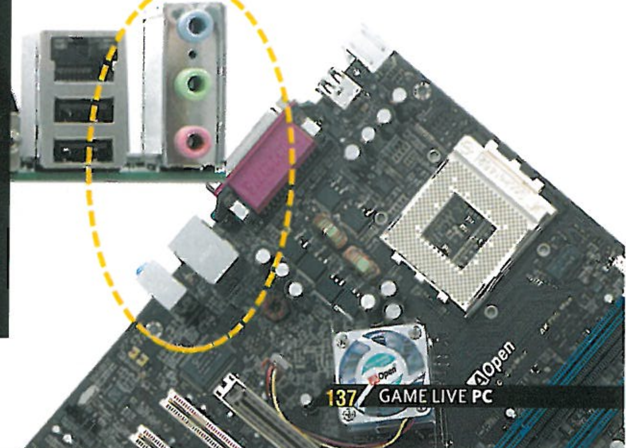
AUX_IN
Conexión auxiliar en la que puedes conectar otros dispositivos de audio internos.

CD_SPDIF
Permite la conexión digital del lector de CD.

MIDI/JOYSTICK
Conexión para el bracket con el conector MIDI o el joystick.

AD_EXT
Conector para la caja de conexiones frontal en el modelo Platinum.





SOLUCIONES A LA CARTA



Desde un probo ciudadano que tiene problemas con su ordenador pequeño-burgués a otro que padece la insubordinación de su tarjeta gráfica y un tercero que tiene conflictos laborales con la BIOS. Bienvenidos a la jungla pecera. No olviden llevar casco.



A rebosar

Tengo un problemilla de espacio. Mi ordenador se puede considerar de "clase media", con un disco duro de 20 GB. Cuando lo compré me parecía una barbaridad (el anterior era un 386 con 42 MB), pero al final se ha quedado pequeño. Desde hace aproximadamente un mes, recibo con mayor frecuencia de la deseada mensajes de error de "Disco duro lleno" y se autoejecuta la opción de "Limpiar disco duro". Y eso que aún me quedan aproximadamente 2,5 GB libres. Mirando un poco las tripas, me he percatado de que la carpeta Windows\Temp está a rebosar y tiene el curioso tamaño de 1 GB, ni más ni menos, por lo que sospecho que el problema viene de ahí y que es ese "disco duro" el que tiene problemas de espacio. Si esto es así, ¿se puede ampliar el tamaño "admisible" de la carpeta Temp? También he pensado en borrar la mayoría de los archivos que allí aparecen, ya que son temporales. Pero hay carpetas con nombres tan marcianos como _istmp5.dir y que no sé si puedo borrar sin destrozar alguna configuración interna, aunque me han aconsejado que haga una copia de la carpeta en un CD y lo borre absolutamente todo para ver qué pasa.
Fran. Bilbao

Si no has vaciado la Papelera de reciclaje, puede que el espacio disponible que te aparece no sea el real. Te recomendamos que hagas limpieza en el disco duro empezando por ahí. En principio, el contenido de las carpetas temporales (tanto la que se encuentra en el directorio de Windows como la que está en la raíz del sistema), se puede eliminar sin problemas. Su finalidad es almacenar archivos que son necesarios por un corto periodo de tiempo. Otra carpeta con tendencia a hincharse es la de archivos temporales de Internet, que puedes borrar cuando quieras desde el propio navegador. Desde allí, puedes decidir también qué espacio del disco destinas a almacenar páginas web. Es útil reducir éste y hacer lo propio con la papelera de reciclaje, ya que Windows puede destinar hasta un 10% de disco duro a esta tarea cuando con un 2% suele ser más que suficiente. Comprueba también si en archivos de programa hay carpetas de programas ya desinstalados. Por último, una vez borrados los archivos temporales y los restos de programas, ejecuta la utilidad Desfragmentador de disco (lo encontrarás en Accesorios\Herramientas del sistema).



Tarjeta barata

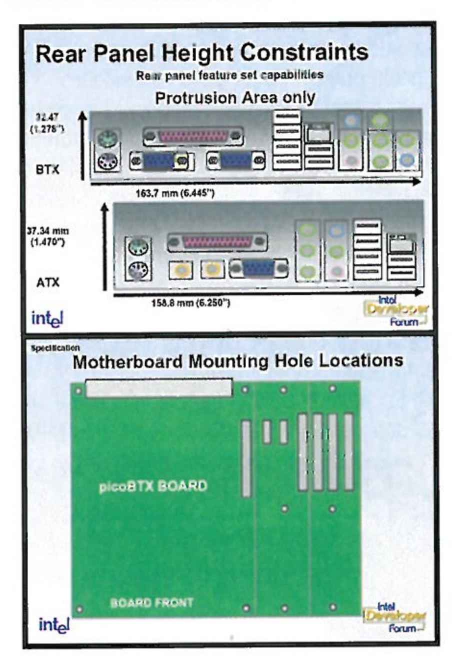
Quería comprar una buena tarjeta gráfica sin gastar excesivo dinero y estoy indeciso entre una ATI Radeon y una con el chip de nVidia. ¿Podríais sacarme de la duda?
Víctor González García (e-mail)

Te recomendamos una ATI Radeon 9600 XT, que cuesta poco más de 200 euros. Actualmente las ATI cuentan con una tecnología algo más avanzada, ocupan menos espacio, son más silenciosas y consumen menos.

Caja nueva, vida nueva

Quiero comprarme una caja nueva para mi ordenador, pero tras ver vuestro excelente reportaje sobre los cambios previstos en las placas base (BTX), me pregunto si esto afectará a aspectos relacionados con las cajas como los anclajes, la situación de los componentes, etc. He visto los dibujos que acompañaban al texto al respecto pero no me hago una idea (me parecen un poco confusos). Os agradecería, por tanto, que me contestaseis en cuanto os sea posible, si creéis que esa nueva distribución de las placas alterará el interior de las cajas y por lo tanto si debería esperar un poco antes de comprar una.
Óscar López (e-mail)

Si piensas seguir utilizando una placa ATX, debes comprar una caja del mismo formato. El BTX supone un cambio en el formato de las placas base y de la ubicación de los componentes, por lo que también cambia la caja. Durante el Cebit, algunos fabricantes han presentado los primeros modelos BTX de placas base y cajas, pero el cambio no será inmediato. Así que continúa de momento con el formato ATX hasta que llegue la hora de renovar tu equipo por completo.



Paradero desconocido

Me gustaría saber alguna tienda o centro (a poder ser, por el área de Barcelona o Cataluña central) donde pueda conseguir el Belkin Nostromo Speedpad N52 que revisabais en vuestra sección de hardware del mes de marzo de 2004. He intentado buscarlo en la web de Belkin, pero parece que los distribuidores y minoristas españoles no lo venden y tampoco encuentro ninguna tienda on line española. Lo más cercano que he podido encontrar es un distribuidor on line francés en el que sólo tienen la versión anterior, el N50. En grandes centros, como Carrefour u otros citados en la web de Belkin, no he conseguido encontrarlo. Muchas gracias

por vuestra atención. Seguid en vuestra línea, tenéis una revista magnífica.
Josep (e-mail)

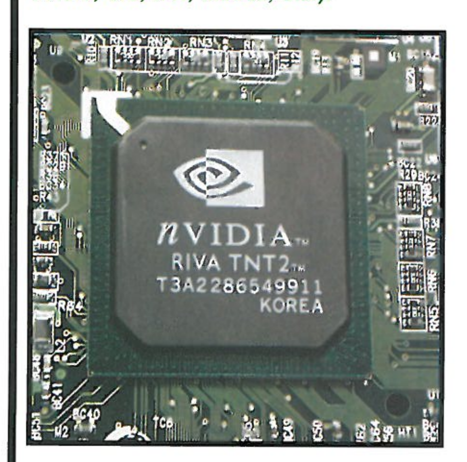
Dado que el producto es de muy reciente aparición, lo mejor que puedes hacer es encargarlo en una tienda de informática para que ellos se encarguen de traerlo. Si estás dispuesto a comprarlo por Internet, ya puedes hacerlo directamente en la página de Belkin. No importa que estén lejos: se encargarán de hacértelo llegar y los gastos de envío no encarecerán demasiado el producto.



PC compatible

Hace tiempo que busco una tarjeta gráfica para mi ordenador. Tengo un Pentium 4 a 1,5 GHz y una nVidia Riva TnT 2 , y me gustaría saber cuáles son las tarjetas compatibles con mi ordenador.
Adrià Amézaga (e-mail)

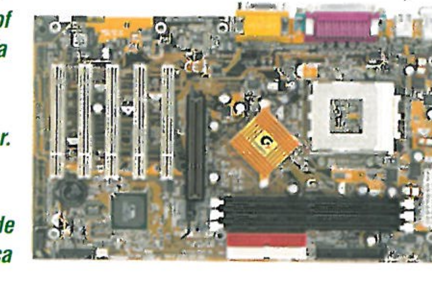
Todas las tarjetas que se adapten al bus de tu placa base serán compatibles con tu equipo. Lo único en lo que te debes fijar es en el puerto para la tarjeta gráfica. Encontrarás su especificación en el manual de la placa. Probablemente disponga de un puerto AGP 8x o AGP 4x. La mayoría de tarjetas actuales soportan los dos tipos de puerto, así que, para renovarla, sólo tienes que decidir qué fabricante de procesadores prefieres (ATI, nVidia, SiS, XGI, Matrox, etc.).



A mí la BIOS

Tengo una tarjeta grafica GeForce 2 MX 400 y quisiera saber dónde la puedo actualizar, pues hay algunos juegos con los que no puedo jugar. Tengo una placa GigaByte 7zxe (revisión 2.1), con un micro Athlon XP 1600+ y no puedo jugar a *Rise of Nations*. No sé si es por la tarjeta o por el micro. Quisiera saber hasta qué micro soporta. Si tengo que actualizar la BIOS, me gustaría que me explicaseis cómo hacerlo.
Julián Sánchez (e-mail)

Según el manual de tu placa, ésta soporta velocidades de hasta 1,5 GHz, lo que significa que podrías actualizar el procesador hasta un Athlon 1800+. Existe una actualización para la BIOS que permite llegar hasta el Athlon 2200+, aunque este proceso es delicado. El manual explica también cómo llevar a cabo este proceso. Aún así, es mejor que, si decides cambiar el procesador, dejes en las manos de un servicio técnico apropiado la tarea de instalar la nueva BIOS y el procesador que hayas decidido adquirir. Rise of Nations debería funcionar correctamente en tu ordenador. Prueba a actualizar los controladores de tu tarjeta gráfica con la última versión de los controladores genéricos ForceWare que encontrarás en la página web de nVidia (www.nvidia.com/page/home).



Caballeros cojos

Mi ordenador es un P 4 a 1,5 GHz con 256 MB de RAM y una GeForce 2 MX 400 de 64 MB. El sistema operativo es Windows Me. Con este equipo, *Caballeros de la Antigua República* me va lento porque me detecta la tarjeta gráfica como si tuviera 32 MB. Estoy seguro de que es de 64 MB porque al iniciar el ordenador pone 64 MB, y lo mismo indica el Directx 9 y la opción de propiedades de pantalla. He probado de todo, tengo los controladores Forceware, he ido en la página oficial de LucasArts de soporte técnico y, aunque hay una actualización, no pone nada sobre las GeForce 2 MX de 64 MB. Creo que puede ser problema de Windows, ya que un amigo tiene un ordenador con los mismos componentes que el mío y Windows 98 y le detecta la tarjeta de 64 MB.
Eduardo (e-mail)

Si tu tarjeta es de 64 MB y el sistema no la reconoce como tal, es que no has instalado los controladores adecuados. Comprueba en el Administrador de dispositivos (Panel de control\Sistema) que el modelo de la tarjeta es el correcto. Si no es así, descomprime los controladores Forceware en una carpeta, carga Windows en modo a prueba de fallos (pulsa F8 cuando la máquina arranque) y desinstala la tarjeta. Reinicia el ordenador e instala la tarjeta manualmente escogiendo la opción Ver toda la lista de hardware. Desde allí, selecciona la tarjeta adecuada y continúa con la instalación. Cuando te pida el controlador, indícale la carpeta en la que has descomprimido los archivos del Forceware y se instalará la tarjeta correcta. También podría ser que algunos programas, como un antivirus, se estén ejecutando en segundo plano y consuman recursos del ordenador haciendo que el juego pierda fluidez. Pulsa las teclas Ctrl, Alt y Supr al mismo tiempo para que aparezca el listado de aplicaciones abiertas. Si la lista es demasiado larga, ése es el problema. Cierra aplicaciones desde esta misma ventana hasta dejar sólo las del sistema.

Mal atado

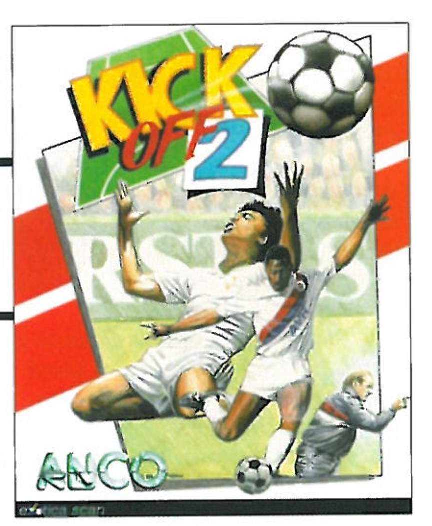
Os escribo porque tengo un problemilla con el disco duro. Es un Maxtor 6Y060L0 compatible con UDMA6 (ATA-100), pero sólo me deja ponerlo en UDMA2 (ATA-33). La placa base es compatible con ATA-100. ¿Por qué no puedo configurarlo como ATA-100? ¿Será por el cable de conexión, que era de un disco duro bastante viejo?
Fran (e-mail)

Sí, puede tratarse del cable. Los dispositivos UDMA2 utilizaban un cable con 40 conductores. Desde la introducción del UDMA5 (ATA-66), el número de conductores se dobló. Los 80 conductores actuales permiten utilizar hasta el UDMA7 (ATA-133) en los discos duros que soportan estas características. La selección del modo de operación del disco duro se realiza de manera automática, así que bastará con que cambies el cable para que todo vaya a pedir de boca.





KICK OFF 2



Para muchos, la saga *Kick Off* de Anco marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos de fútbol. Hasta su llegada, los insulsos balones virtuales no eran capaces de separarse de las botas de los futbolistas. Pero apareció Dino Dini. Y con él, la revolución.

Estamos ante uno de los mejores videojuegos de fútbol de la historia. Dino Dini, alma máter de Anco Software, se encargó de diseñar un título capaz de romper con las limitaciones que hasta entonces habían presentado los videojuegos basados en el deporte rey. Y lo hizo de la manera más original posible, centrándose casi por completo en ofrecer una jugabilidad endiablada y un grado de adicción sin precedentes. Nada de fastuosidad gráfica ni de cámaras espectaculares. La clave del éxito, según Dini, estaba en conseguir que el jugador se dejase arrastrar por el irresistible deseo de jugar una partida tras otra.

Los inicios

La saga *Kick Off* tuvo sus orígenes allá por 1989, y llegó al PC tras triunfar por todo lo alto en el Commodore Amiga. Después de editar una casi anecdótica expansión llamada *Kick Off: Extra Time*, Anco publicó en 1990 esta esperadísima secuela. *Kick Off 2* supuso el punto culminante de la saga y de la carrera de Dino Dini. A pesar de que llegó a los compatibles en inferioridad de condiciones, producto de una conversión casi de estar por casa, el título de Anco seguía manteniendo su particular esencia, a todas luces inimitable. Una jugabilidad tan particular y única que posteriormente la tomaría prestada Sensible Software para desarrollar su mítico *Sensible Soccer* (1993). ¿Pero cuál es esa piedra filosofal de la jugabilidad que proponían Dini y compañía?

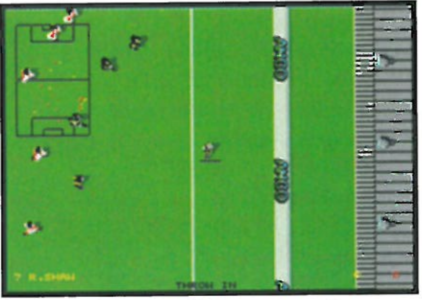
El balón no permanecía en ningún momento pegado a las botas de los jugadores

Sin duda, lo primero que sorprendía del título de Anco (además de su particular y lejana vista cenital) era algo que hasta entonces nunca se había llevado a la práctica en título futbolístico alguno: el balón no permanecía en ningún momento pegado a las botas de los jugadores, sino que se movía y se desplazaba de un modo totalmente independiente por todo el terreno de juego. Y esta característica, que chocó a muchos, no tardó en convertirse en la auténtica clave de la jugabilidad de la saga. La velocidad del juego era muy alta, altísima, y esto exigía un exhaustivo dominio de los controles.

A pesar de que se utilizaba un solo botón de disparo para todas las acciones, *Kick Off 2* pertenece al selecto grupo de juegos en los que la perseverancia al principio se ve recompensada con una diversión sin precedentes más tarde. Para los menos habilidosos o los más lentos, existía en el menú del juego la opción de disminuir la velocidad del partido.

Otra de las novedades que introdujo con acierto el título de Dini fue la inclusión del



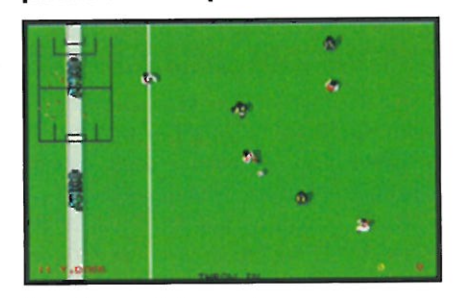

Tal vez no sea realista, pero esta perspectiva sí resulta muy útil.

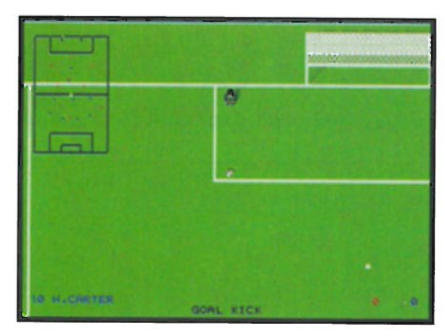


La sensación de plantarte solo ante el portero era incomparable.



El efecto conferido al balón era muy útil para batir a los cancerberos.


El uniforme de los equipos era totalmente configurable.



El pequeño mapa-radar era de gran utilidad en los contraataques.

DINO DINI, GENIO Y FIGURA

Después del enorme éxito de sus *Kick Offs*, versionados y convertidos hasta la saciedad, Dini publicó en 1993 la secuela de su *KO2*, llamada *GOAL!*, y *Dino Dini's Soccer* en 1994 (títulos que no cosecharon demasiado éxito). El desarrollador italiano trabajó entre 1995 y 1996 en un nuevo juego de fútbol que nunca llegó a ver la luz al ser cancelado por Microprose. Después se marchó a Estados Unidos para ganar experiencia y allí colaboró con Z-Axis en el desarrollo del título americano *Alexi Lalas International Soccer* (*Three Lions*, en su versión europea). Una vez en 3DO, Dini trabajó en los videojuegos *Vegas Games 2000* para PlayStation, *Army Men: Sarge's Heroes* para Nintendo 64 y *Box Battles* para PC, convirtiéndose en ingeniero de estudio de la compañía. Regresó al Reino Unido en 2001 y en la actualidad dirige su propia compañía, Abundant Software.

"efecto después del toque" en la física del balón. Utilizando esta opción, se podían conseguir pases y disparos con distintos grados de efecto, algo muy útil para batir a los correosos guardametas o colocar precisos balones en profundidad al delantero de turno. Estos efectos se veían aumentados o disminuidos por la fuerza del viento durante el desarrollo del partido, un parámetro también totalmente configurable.

Ni gráficos ni licencias

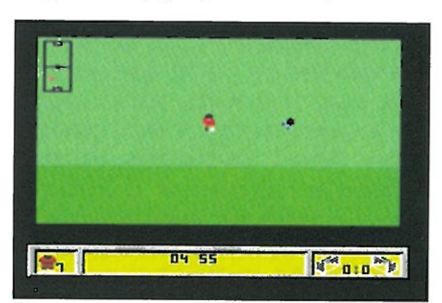
Gráficamente, el juego de Anco sorprendía por su puesta en escena, que resultaba un tanto rudimentaria incluso para la época. Steve Screech, grafista principal de Anco, se encargó de diseñar un austero (pero práctico) entorno gráfico totalmente al servicio de la jugabilidad. De este modo, la lejana vista cenital ofrecía un ejemplar seguimiento de la acción y permitía al jugador trenzar jugadas a un ritmo vertiginoso.

Pese a esta apuesta por la simplicidad, el juego presentaba algunas sutiles mejoras gráficas con respecto a su antecesor, destacando el mayor detalle y variedad en las texturas de los terrenos de juego.

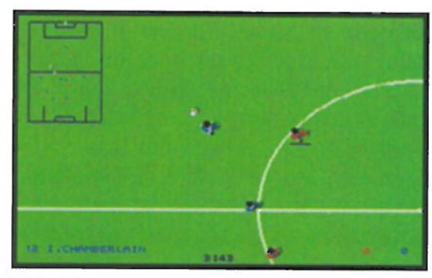
El juego de Screech y Dini no contaba con ningún tipo de licencias oficiales y los nombres de todos los jugadores eran totalmente ficticios (aunque podían configurarse a voluntad). KO2 contaba con seis modalidades de juego, entre las que se encontraban Liga, Copa y partido Internacional Amistoso. Todas ellas ofrecían cinco niveles de habilidad diferentes: Internacional, 1ª, 2ª, 3ª y 4ª división. En definitiva, un superviviente de la edad de oro de la jugabilidad sin sofisticaciones pero sin fisuras, una pequeña joya atemporal que a día de hoy aún es jugada y vuelta a jugar por miles de personas.



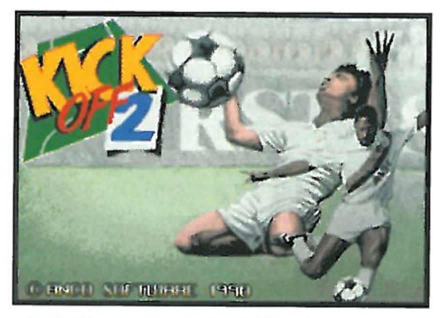
El título de Anco fue convertido, por ejemplo, a la C64.



Éste era el aspecto del primer *Kick Off*, muy parecido a su sucesor.



El balón nunca iba pegado a los pies de los jugadores.



¿Cuántas tardes has vivido delante de esta pantalla?

¿Imperial, pagano o renacentista? **No conteste ahora**: espere a después de la publicidad. Y **léase de paso estas consideraciones generales** sobre el completo y profundo juego de estrategia que regalamos. **No se arrepentirá** usted, caballero.

WARRIOR KINGS

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Black Cactus
REQUISITOS: PII 350, 128 MB de RAM, 564 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta aceleradora de 16 MB, DirectX 8.1.



Las formaciones te permiten ganar puntos de combate.

Este mes, toca estrategia. Y de la sesuda. En *Warrior Kings*, puedes elegir entre varias opciones de tipo moral: ser bueno, ser malo o no ser ni lo uno ni lo otro. De esta elección depende el tipo de unidades de que vas a disponer y la estrategia a seguir.

No pienses que se trata de crear un ejército y aplastar toda oposición en cuanto lo tengas. También puedes mejorarlo, crear formaciones para optimizar su comportamiento en combate y sacar partido de la enrevesada orografía 3D. Pero eso viene un poco más adelante. Al principio, se trata sobre todo de poner un poco de orden en tu intendencia.

Empieza por asegurarte los recursos. Búscalos en las inmediaciones de tu núcleo fortificado y edifica poblados de recolección allí donde los encuentres. Construye más de una mansión y no te olvides de crear tiendas para obtener oro. Las tropas imperiales, por ejemplo, cuestan mucho metal precioso, y también lo necesitarás para mejorar las unidades, así que construye unas tres tiendas para que tus reservas sean suficientes.

De aquí para allá

También tiene su importancia disponer de carretas de suministros, indispensables para el transporte de recursos o de tropas. Por defecto, cada poblado te dará una carreta, pero puedes crear más si las necesitas. Una de las claves del título es proteger estas vías de suministro y actuar contra las de tus rivales. Para ello, es imprescindible consolidarte lo antes posible, no construir más que lo estrictamente necesario y lanzarte a explorar el entorno en profundidad. El tiempo es oro.

Para planificar los ataques, debes empezar por un exhaustivo reconocimiento del terreno. Las mejores unidades para hacerlo son, evidentemente, los exploradores, que a sus muchas virtudes unen un campo de visión más amplio que les convierte también en un buen complemento para los arqueros. Si puedes, espía a las fuerzas enemigas para descubrir qué unidades te resultarán más eficaces a la hora de entrar en combate. En un juego de control tan complicado, es importante echar mano de las formaciones, ya que ello aumentará mucho tus prestaciones en combate.

Las máquinas de asedio son un elemento muy a tener en cuenta, así como los carros de abastecimiento que curan a las tropas y te proporcionan la munición necesaria para dar la talla en el frente. Escolta estas unidades, si puedes, con una falange de caballería pesada. Debes contar con armas de asedio lo suficientemente poderosas para hacer que las murallas caigan lo antes posible.

No bajes la guardia

Ten en cuenta que, mientras tus máquinas de guerra hagan el trabajo sucio, las fuerzas rivales seguirán atacando e intentarán destruirlas. No olvides introducir mejoras en todas tus tropas, sobre todo los arqueros. Así conseguirás armarlos con flechas de



Las máquinas de asedio son vitales. Protege las tuyas y destruye las ajenas.

CONTROLES BÁSICOS

Todos los controles se pueden llevar a cabo desde la interfaz.



Las unidades en posiciones elevadas se defienden con mayor facilidad.

fuego, especialmente indicadas para derribar muros. Procura tener una cantidad respetable de carretas de suministros, que son muy útiles en los combates por dos razones: mantienen la munición de tus tropas y, además, tienen características curativas.

Una vez dentro del campamento enemigo, tu objetivo final será destruir su mansión o su castillo. Ataca primero a las unidades de tipo económico, verdadero sustento del ejército rival. Liquida a los campesinos y destruye los carros. En estos momentos, la organización de tus hombres es vital. Los arqueros y sus flechas incendiarias pueden dedicarse a los edificios que conforman la aldea. Mientras, tus soldados de a pie pueden hacer frente a las tropas enemigas que intentan frustrar tu plan.

Construye más de una mansión y no te olvides de crear tiendas para obtener oro

Recuerda que las partidas de *Warrior Kings* no se desarrollan a un ritmo tan vertiginoso como las de *Warcraft III*. Aunque tendrás más tiempo para ir construyendo tus unidades, también hay sitio en el juego para los ataques sorpresa con pocas unidades, que sirven para debilitar la estructura económica de los jugadores. En cualquier caso, esto es un simple anticipo de lo que vas a encontrarte cuando te sumerjas en este festín estratégico. Puedes encontrar detalles de todo tipo (por ejemplo, los útiles atajos de teclado) en los manuales del juego que incluimos en el CD. Los encontrarás en la carpeta Manual (D:\Manual). También encontrarás el programa Adobe Acrobat Reader, que te permitirá abrir los archivos en caso de que no lo tengas ya instalado.

A MÍ, LAS TROPAS

Para convertirte en un buen general, debes tener en cuenta un sinfín de pequeños detalles como estos que citamos.



ELEVACIONES

Las colinas son un punto estratégico que debes dominar. Atacar o defenderte desde lo alto te proporciona una importante ventaja.



EQUILIBRIO

Tu ejército tiene que estar formado por unidades de infantería, arqueros y caballería, así como por armas de asedio. También necesitarás carretas de suministro.



PROTECCIÓN

Mientras no afiances tu posición, los campesinos son las unidades más importantes de todo el juego. Construye torretas para defenderlos.



REPELER

Amuralla tu aldea y construye puertas en lugares estratégicos. En caso de ser atacado, tu prioridad deben ser las máquinas de asedio.



Los espías te permiten sabotear al enemigo y descubrir sus movimientos.



El campo abierto no es un terreno idóneo para resistir un ataque.



Una temporada en el purgatorio, una tarde de compras entre las cuatro paredes de la caja de Pandora, **un recorrido** turístico **por los circuitos de la serie *TOCA***, medio partido con la élite del fútbol continental… En fin, **un montón de horas de juego**.

PAINKILLER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Painkiller.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: People can fly
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 1,5 GHz, 384 MB de RAM, 169 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1.

En *Painkiller*, manejas a un personaje atrapado entre el cielo y el infierno. Acaba de fallecer en un accidente de coche, no ha hecho suficientes méritos para ganarse una poltrona y el paraíso y debe hacer unas cuantas horas extra en un curioso purgatorio, lleno de monstruos y cavernas. Pretextos argumentales al margen, al final todo se reduce a un feroz combate contra las horas demoníacas que pretenden dar buena cuenta de ti. La demo comprende dos niveles del tercer capítulo del juego.

La mecánica es sencilla: no va mucho más allá de tirar de gatillo para deshacerte de todo lo que se mueva por la pantalla. La única nota de complejidad adicional la aporta la escasez de munición. Un consejo que te damos es que te des la vuelta nada más empezar, ya que detrás de ti se encuentran unas cuantas cajas llenas de munición que se romperán si les disparas. A lo largo del escenario, fíjate bien en el resto de objetos que pueden ser destruidos, porque también pueden esconder munición.

El resto es coser y cantar: sigue la flecha de la parte superior que te indica el camino y podrás seguir avanzando a medida que acabes con todos los enemigos. Si te dejas alguno, puedes encontrarte con algún obstáculo insuperable.



CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Saltar:** Barra espaciadora
Disparo: Botón izdo. ratón
Disparo secundario: Botón dcho. ratón

SUMARIO

DEMOS

PARCHES

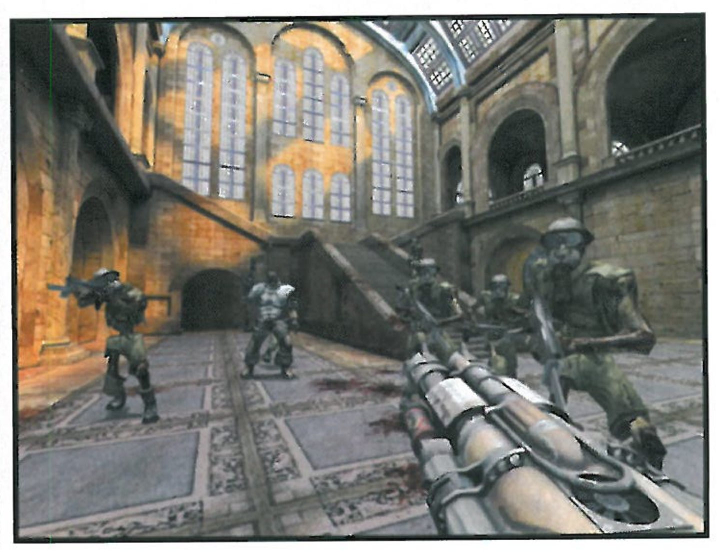
EXTRAS

UTILIDADES

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.





SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

INSTALACIÓN: D:\Demos\Pandora Tomorrow SP.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 128 MB de RAM, 179 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



Sam ha regresado y tendrá que exprimir al máximo sus habilidades como agente secreto. Esta demo es un buen ejemplo: te encuentras a lomos de un tren de alta velocidad, debes encontrar a un tal Norman Scoth para interrogarlo y nadie puede percatarse de tu presencia. Para lograrlo, contarás con un cuerpo en plena forma y tecnología punta para poder ver y escuchar en la oscuridad.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Derecha**: D
Izquierda: A • **Disparo**: Botón izdo. ratón
Disparo secundario: Botón dcho. ratón
Agacharse: C • **Usar**: E • **Saltar**: Mayúsculas

TOCA RACE DRIVER 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Pro Race Driver 2.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 187 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.



El juego de carreras por excelencia a partir de ya. La versión completa cuenta con 30 campeonatos oficiales y otros tantos coches distintos, de los cuales podrás probar tres en esta demo. El Jaguar E-Type, el AGM Mercedes CLK y el HRT Holden Commodere VY competirán en los circuitos de Brands Hatch Indy, Hockenheim y Philip Island. Ojo con las curvas: aquí la paredes duelen.

CONTROLES

Accelerar: Flecha arriba • **Frenar**: Flecha abajo
Derecha: Flecha derecha
Izquierda: Flecha izquierda
Freno de mano: Barra espaciadora • **Cámara**: C

UEFA EURO 2004

INSTALACIÓN: D:\Demos\EURO.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 161 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



La Eurocopa está a la vuelta de la esquina y EA no podía dejar pasar la oportunidad de seguir perfeccionando sus simuladores futbolísticos. La demo te permitirá jugar media parte de un partido pudiendo elegir entre la selección española o la portuguesa, anfitriona del evento. *UEFA Euro 2004* incorpora todas las novedades del último *FIFA*, incluido el control del balón del receptor remoto.

CONTROLES

Desplazamiento Flechas de dirección
Pase alto/Entrada agresiva: A
Pase bajo/Cambio de jugador: S
Chutar/Entrada leve: D • **Sprint**: E

ANGELS VS DEVILS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Angels vs Devils\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Enigma Software
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 128 MB de RAM, 325 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



Los ángeles y los demonios se enfrentan en diferentes juegos para medir sus fuerzas y obtener el derecho exclusivo de dominar a la humanidad. En esta competición sólo hay una regla: ganar a toda costa. Todo es válido para hacerse con la victoria. En la demo podrás personalizar a tu angelito para luego, junto a un compañero, enfrentarte a dos demonios a modo de entrenamiento.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S
Derecha: D • **Izquierda**: A
Saltar: Botón dcho. ratón
Golpear/Disparar: Botón izdo. ratón

AÚN HAY MÁS

No queremos que el limitado espacio de nuestro CD sea un obstáculo para que puedas disfrutar de más demos, así que te facilitamos las direcciones de las páginas web en las que puedes encontrar y descargarte unos cuantos fragmentos lúdicos.

BATTLE MAGES
GÉNERO: Rol/estrategia
TAMAÑO: 198 MB
ftp://ftp.buka.ru/international/demos/BattleMagesDemo.zip

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING *(demo multijugador)*
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 208 MB
www.novalogic.com/demo.asp?GameKey=JOTR

MASSIVE ASSAULT
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 140 MB
www.massiveassault.com/demo.php

PAINKILLER *(demo 2)*
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 234 MB
www.painkillergame.com

PERIMETER
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 179 MB
http://files.filefront.com/2596738

SHANGHAI STREET RACER
GÉNERO: Carreras
TAMAÑO: 158 MB
www.team6-games.com

SOLDNER: SECRET WARS *(demo multijugador)*
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 234 MB
http://soldner.jowood.com

SPARTAN
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 90 MB
http://bonusweb.idnes.cz/download/dema/spartandemo.html

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW *(demo multijugador)*
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 61 MB
www.splintercell.com/uk/downloads.php